www.agames.com.br
ação
games
PlayStation
Edição nº 159
Janeiro de
2001 R$ 4,90
3451/1
ISSN 0104-1630
Abril

TCI Notícias

TCInet > TCI Games

TCI Download

TCI Hard & Soft

Configure seu PC

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo Cesar Araújo

Diretor Superintendente: Andrés Bruzzone
Redator-Chefe: Edson Rossi
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Subeditor: Darius Roos
Diagramador: Fábio Munhoz Figueiredo
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Renato Costa (diagramação); Eduardo Azevedo (edição); Felipe Azevedo, Humberto Martinez, Ronaldo Testa (jogos); Andre Feliciano, Carol do Valle (foto); Alexandre Jubran (ilustração); Ana Paula Munhoz Figueiredo (revisão) Luciana Gomes, Priscila Pastre, Shinichiro Nakaba (texto); Leandro Luigi del Manto (tradução).

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Elaine Komatsu
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio Filho

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich,
executivos de contas: Claudia Gussoni, Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Assinaturas
Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ariane Medina
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Diretor Escritório Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon
Diretor de Publicidade - Classificados: Pedro Codognoto

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
Presidente Executivo: Ophir Toledo
Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

www.agames.com.br

Mande seu recado

Suas sugestões, comentários e críticas são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*. Coloque sempre na mensagem o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone.

Atendimento ao leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes de jogos de luta, estratégias completas ou de pontos específicos de jogos.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br

Ação Games

Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar,
São Paulo, SP, CEP 05425-902
Fax: (0xx11) 3037-4468

Atendimento ao assinante

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo:
(0xx11) 3990-2121
Demais localidades:
0800-78-2811

Para atualizações de dados (mudança de endereços), reclamações sobre a entrega das revistas. Lembre-se de informar o código de assinante, nome e endereço completos.

Edições anteriores

Para encomendar até as seis últimas edições lançadas, inclusive especiais, pelos seus preços atuais de banca, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br

Videogames

Macintosh
PC
Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

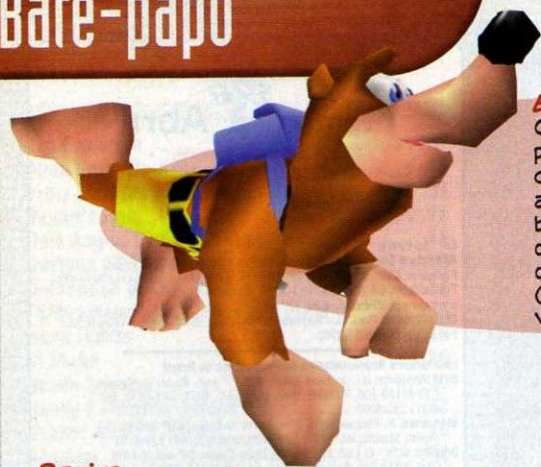
Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: Av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: R. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: Av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: Av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: Av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: R. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: R. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: Av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Rua Prof.Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030, tel/fax.: (021) 513-2348
Salvador: Av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: Av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

***Ação Games* é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 159. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0XX11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea.@abril.com.br.**

IMPRESSA NA DIVISÃO
GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-78-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-78-2811

ANER

Edson
Quer moleza? Vá fazer estágio em fábrica de algodão! Aqui o trabalho foi pesado para colocar no ar esta edição explodindo de jogos — com as notas críticas de nossa equipe de especialistas. Também detonamos a quinta aventura de Lara Croft (encontrando, inclusive, os bugs do game) e o bacana *Banjo*. Fique ligado nas novidades que vêm do Japão e no Mr. Web deste mês, com uma Vaca dando em cima do nosso Frango (queisso!). E já que o assunto é internet, não deixe de ver como nosso site (www.agames.com.br) mudou. Agora chega de papo e dê logo o Start. Vejo vocês na 66!

Darius
Ano-novo, vida nova, até o século é novo (21) e nosso trabalho forçado continua! Mas como resmungar é para os fracos, malhamos bastante para descolar 147 jogos e 1065 dicas (e nada de chupar da internet, pois aqui nós testamos todos os macetes). Enfim, os inimigos (nossos e dos leitores) terão muitos tapas na orelha nesTe 2001. E para relaxar nas férias, nada melhor que debulhar os segredos de *Banjo-Tooie* (N64) e *Tomb Raider Chronicles* (DC, PC e PSX), acompanhando ainda a reportagem da EGM (Electronic Gaming Monthly) sobre as versões de *Unreal Tournament* que chegam para DC e PS2. Aliás, também adotamos o nome Prela Especial para a seção que traz um pré-lançamento de destaque — este mês, é o grande *Gran Turismo 3: The Real Driving Simulator*.

Érica
Queridos leitores, desejo a todos um feliz ano-novo e que neste 2001 vocês consigam alcançar os seus objetivos — lembrem-se de que estarei aqui torcendo pela rapaziada. Conto com vocês novamente neste ano e deixem a preguiça de lado e me escrevam bastante — pois estou esperando. Um grande beijo!

Ailton
Os motores vão roncar em 2001. Amigos, fiquem ligados em *Gran Turismo 3*, que vai deixar a galera colada na poltrona por várias horas. Esta edição traz ainda *Tomb Raider Chronicles*, com muita aventura e várias surpresas para os jogadores descolados. E esteja antenado também nos lançamentos e no Test Drive com os dubladores dos Monster Ranchers. Galera: tenham um feliz ano-novo com muitos jogos detonados. Um abraço!

Fábio
2001 chegou! Ano-novo e Ação Games de cara nova (de novo). Não mudou muito não — mexemos um pouco aqui e ali — você nem vai perceber. E não vai porque o conteúdo está tão nervoso que vai prender sua atenção. Detonamos... e em dose dupla: *Banjo-Tooie* e *Tomb Raider Chronicles*. Jogos e mais jogos, lançamentos, dicas e um prelą especial do *Gran Turismo 3*. E se você acha que só gringo sabe fazer videogame, dê uma olhada na página 42. Chega! Falei muito!

Colaboradores
Queremos salário e ovos de Páscoa! Ok, só ovos de Páscoa...

Luciana Gomes

Digimon World

Comprei o CD do jogo *Digimon World*, mas não consigo decifrar algumas etapas, como quando beber água ou quando é preciso dar injeção. Gostaria de saber como fazer.

Ana Cristina D'Avila, via e-mail

Ana Cristina, sempre que o seu digimon sentir necessidade, ele vai pedir. Como? Através de um símbolo que fica em cima da cabeça do seu bichinho digital. Aí vai uma lista dos pedidos que o seu digimon pode fazer e que você terá de satisfazer. Lembre-se de que, quanto mais bem tratado, mais chances ele terá de digivoluir para um monstrinho mais poderoso.

• Descanso: o símbolo é um Z.
Acione o menu (triângulo) e selecione sleep.
• Doença: o símbolo é uma seringa.
Para curá-lo, você deve usar o item de cura (medicine), ou levá-lo à clínica do Centauromon, na File City (mas é necessário que você já tenha ido ao local antes). Deixá-lo dormir também faz com que ele melhore.
• Fome: o símbolo é um osso e um pedaço de carne. Alimente seu digimon com carne (meat) ou digicogumelos (digimushrm) e até frutas. Se o seu digimon rejeitar algum alimento, não se desespere e tente outra coisa.
• Higiene: o símbolo é um cocô. Para levá-los ao banheiro, basta chegar perto de casinhas que tenham um vaso sanitário – o resto o digimon faz sozinho.
• Sede: o símbolo é uma gota. Para sanar a sede do seu digimon, você pode dar-lhe cogumelo feliz (happymushrm) ou até mesmo fazê-lo dormir.

E aí, galera da *Ação Games*, tudo bem? Gostaria de saber como fazer meu digimon desenvolver suas habilidades.

Renato, via e-mail

Renato, para desenvolver as habilidades do seu digimon, você terá à disposição um lugar próprio para treinos – o Green Gym. Lá você encontrará seis tipos de aparelho, que farão com que o seu digimon, por mais fraquinho que seja, possa enfrentar um Myotismon sem problemas (mas tem de treinar muito).

• Tree striking: aumenta velocidade (speed) e ataque (off.)
• Boulder moving: aumenta seus pontos de ataque (off.) e energia (HP)
• Punching glove: aumenta defesa (def.) e inteligência (brain)
• Running: aumenta energia (HP) e velocidade (speed)
• Waterfall: aumenta pontos de magia (MP) e defesa (def.)
• Classroom: aumenta inteligência (brain) e magia (MP)

Também recebemos dúzias de e-mails de leitores que, em vez de treinar, querem vida fácil e ficam pedindo os códigos de GameShark para o *Digimon World*. Como não podemos ir contra a multidão, aí vão eles:

Todos os ataques
3015580000ff
3015580100ff
3015580200ff
3015580300ff
3015580400ff
3015580500ff
3015580600ff
3015580700ff
Todas as medalhas
801BDFFAFFFF
801BDFFCFFFF
Infinita energia (HP)
801557f0270f
801557f4270f
Infinita magia (MP)
801557f2270f
801557f6270f
Infinito ataque (of.)
801557e003e7
Infinita defesa (def.)
801557e203e7
Infinita velocidade (speed)
801557e403e7

DC na web

Estou querendo conectar meu Dreamcast à internet. Tentei configurá-lo no meu provedor de acesso, mas não consegui. Vocês podem me ajudar? É possível ter esse acesso aqui no Brasil?

Sérgio, via e-mail

Sérgio, é possível sim ter acesso à internet com seu DC aqui no Brasil. Não tem segredo, ok?
1) Ligue o Dreamcast com o *CD Web Browser*.
2) O seu VMU deve ter pelo menos três espaços livres.
3) Na tela inicial, aperte Start e entre em options.
4) Na próxima tela, clique em internet connection.
5) Vão aparecer vários espaços para serem preenchidos: vamos colocar somente os que devem ser preenchidos, ok?
• your real rame: ig; user iogin: ig; password: ig; dial up number: não escreva nada no primeiro quadrado; no segundo, coloque o seguinte telefone: 344432000; backup number: repita o mesmo processo, só digite no segundo quadrado o número 344432000 e clique em ok até que volte a tela onde aparece a opção internet connection; lá clique em cancel e na próxima tela clique em connect.
6) Depois disso o sistema salvará automaticamente esses dados.
7) Para jogar depois em rede, você liga normalmente o Dreamcast com o CD do jogo, e procura a opção que o levará à internet. Nesta edição testamos o *Quake 3 Arena* e neste jogo, na tela de apresentação, é só clicar na opção internet game. Ali abrirá uma tela com vários dados. Se você já seguiu as recomendações acima para se conectar à internet, é só ir até o final da tela e clicar em dial, pois todos os campos necessários já estarão preenchidos. Aí é só esperar a diversão começar.

Chrono Cross

Por favor, me ajudem! No jogo *Chrono Cross*, quando chego em Time Fortress Choronopolis, vou para o 4º andar, chego até o baú e pego a chave. Lá tem uma porta com dois vultos de guarda que não me deixam passar. O que estou fazendo de errado?

Jônatas A. Fernandes, Porto Velho (RO)

Jônatas, depois que você pegar a chave (no baú do 4º andar), volte, pois a chave serve para levá-lo ao subsolo do elevador.
Lá você vai encontrar o falso Serge e deverá enfrentá-lo usando todos os seus recursos.

Crash Team Racing

E aí, pessoal, tudo em cima? Tenho um problema. Há algum tempo (muito tempo) venho jogando *Crash Team Racing*, e até hoje não consegui habilitar o N. Tropy e Nitros Oxide. Sei que é possível habilitá-los, por isso peço ajuda. Como faço?

Angelo Pires Oliveira, São José dos Campos (SP)

Angelo, para conseguir esses personagens, você terá de jogar por mais um bom tempo, pois não é fácil. Se você ainda tiver paciência e bom humor, aí vai:
• N. Tropy: para conseguir esse personagem, escolha uma pista e termine-a fazendo um ótimo tempo. Se a mensagem N. Tropy opened aparecer, entre novamente na pista, pois N. Tropy vai desafiá-lo. Ganhando dele, uma estrela vai ficar em frente ao nome da pista. Para habilitá-lo, você deverá deixar todas as pistas com essa estrela.
• Nitros Oxide: vença N. Tropy e entre na mesma pista para enfrentar o fantasma do alienígena, que é o chefe final. Vença-o em todas as pistas para habilitá-lo. Mas lembre-se de que ele só aparece depois que você derrota N. Tropy.

Flagra do Frango feito pelo leitor João Pereira de Almeida Filho

Flagra do Frango

É verdade que fui visto numa avenida suspeita, de salto alto e vestido longo de cetim (conforme vocês escreveram na edição 157), mas era um disfarce para flagrá-lo soltando a franga. Eu o fotografei na ativa. Sua casa caiu de novo, sua Franga!

João Pereira de Almeida Filho, Santo André (SP)

A imagem que você nos mandou não está muito boa (veja acima). Deve ser o reflexo do espelho, pois quem saiu na foto foi você mesmo. Próximo!

Outro cara de Santo André

Gostaria de pedir para você parar de bancar o durão com os leitores, afinal, você não passa de um frango. As capas estão de arrasar e a qualidade da revista é de primeira. Só faltam fotos maiores, como nas revistas importadas.

Marcio Karrera, Santo André (SP)

O que é que aconteceu? Dois leitores seguidos de Santo André! Nem desconfiava de que o pessoal aí sabia ler... Ou você pede para alguém de fora ler a revista? Vai ver que é por isso que você quer fotos grandes, né? Próximo!

Ameaça

Frango, você se acha muito macho, tirando uma de todo mundo, né? Mas cuidado, pois eu sou amigo do sr. Andrés Bruzzone e, com apenas um telefonema meu, você será substituído. Quero protestar contra o Game do Gato da edição 157.

William Bispo, via e-mail

Vai protestar com o bispo. Próximo!

Galinha de borracha

Para responder as cartas com tanto mau humor, acho que você está é na forca. Vou mandar para você uma galinha de borracha para fazer companhia.

Bruno Soares, Goiânia (GO)

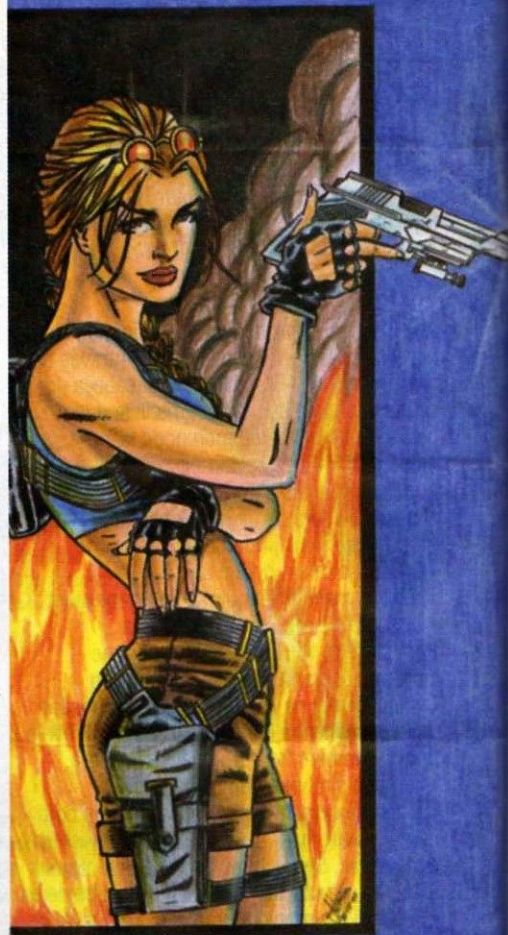
Guarde a galinha de borracha e aproveite que você é de Goiás e faça com ela uma dupla sertaneja. Próximo!

Poeta

E aí, Frango, qual é a data de seu aniversário? E quantos anos você tem? Não me venha com mais uma de suas ignorâncias, não...
"Aaaa, o Frango vai apanhar/
Eeee, quero que o Frango se ferre/
Iiiii, claro que vou rir/
Ooooo, o Frango é um cocô/
Uuuuu, o Frango (censurado)"

Rafael Escobar, Ferraz de Vasconcelos (SP)

Quanta sensibilidade! Mas tenho um versinho para você, também:
"Coloquei sua foto num papel/
E a Feiticeira avaliou o seu retrato/
Ela disse: 'Que cara feio é o Rafael'/
'E além de tudo, ele é um chato' ". Próximo!

Daniel Hilgert, de Capela de Santana (RS), também está entre os fãs de *Dragonball Z*

Diego J.D. Brito, de Dom Pedro (MA), enviou o desenho feito por Antônio de Sousa Silva

Dúvida

Esse tal de Frango deve ser torcedor do Timão, pois lá frango é o que não falta. Ô, meu!, vê se trata os leitores mais educadamente. A torcida não está gostando: será que além de frango você é burro?

Jakson Adlerme A. Silva, Santo Amaro (BA)

Jamais torceria para um timezinho sem experiência internacional e que perde dez jogos seguidos. Próximo!

Ofendido

Eu e meus amigos não suportamos mais esse animal que responde as cartas, esse tal de Frango. Compramos a revista para termos informações, não para sermos insultados. Não sei se você reparou, mas quem paga seu salário são os leitores. Se eu pegasse você, iria servi-lo no almoço. Espero vê-lo logo, logo e dar-lhe um pontapé...

Edmilson Alves, ex-leitor de Ação Games, Arapiraca (AL)

Có-có! Próximo!

Mulheres nuas

Vocês poderiam colocar mulheres nuas no Game da Gata, ou então me mandar todas as páginas do Game da Gata deste ano.

Zeberto,
via e-mail

Você poderia se identificar e mandar endereço para atendermos seu pedido. Agora não adianta mais, você dançou. Próximo!

Acabei Dino Crisis 2

Frango bundão! Me manda o biquíni da Ana Paula Teodoro (edição 156). E eu já zerei *Dino Crisis 2*, vou até falar o final: o Mario dá uma raquetada no Luigi, que chuta a barriga do Yoshi.

Mr. I,
via e-mail

Hehehehê, ou seu e-mail truncou ou você errou o final de *Dino Crisis 2* ou você foi sacaneado por nós... De qualquer maneira, mostramos para o Brasil inteiro que você não entende nada de videogame... Próximo!

Estou escrevendo para contar que jogo PlayStation sozinho e fui o primeiro a terminar o jogo *Dino Crisis 2*. Infelizmente, não tenho prova concreta (foto, gravação). Vocês aí, da Redação, têm de confiar em minha palavra.

Ricardo Viana de Lima,
São Bernardo do Campo (SP)

Ok, mas a gente não acredita em você e não confia na sua palavra. E se você está falando a verdade, o Mr. I aí de cima está mentindo, porque ele jura ter sido o primeiro. Próximo!

O Jean Carlo da Silva, de Marau (RS), usou lápis, giz e até guache no Indiana Jones

Surtou

Achei demais aquele asteróide cair na Terra e detonar os dinossauros para a gente poder viver. E também acho importante os rios Tigre, Eufrates e Nilo, em cujas margens surgiram as civilizações da Mesopotâmia e do Egito. Ah, teve alguém que disse: "Conheça-te a ti mesmo" – boa iniciativa. A arte cresceu, a poesia cresceu e a violência também. Depois das guerras santas vieram a Primeira Guerra Mundial, a Revolução Russa, a Segunda Guerra Mundial, a guerra fria e a invasão dos zumbis em Racoon City. Agora que eu só jogo RPG, assisto a *Digimon*, *Pokémon* e *Fantástico*, tenho 19 anos e conheço os Monster Rancher, quero saber uma coisa: qual o verdadeiro nome do Chaves?

JRBL,
Limoeiro (PE)

Não vou responder. Próximo!

Defensor universal

Agora vocês me enfezaram: chamar a garota de perua é sacanagem, seu tanga frouxa. Você não tem coragem de publicar este e-mail e (nhenhenhém)...

Leonardo Chamorro,
via e-mail

Ficou ofendidinho, Chamorro? Pois a Daniella, não (veja carta abaixo). Da próxima vez, só se intrometa onde for chamado, Chamorro. Próxima!

Tagarela

Olá, enfermeiros (afinal, vocês curam as feridas dos gamemaníacos que não fecham os seus jogos). Meu franguinho amado, ótimo saber que você não dá trela para perua (você me chamou de perua na seção de cartas da edição 158). E então, você será fiel? Tenho de admitir que comecei uma terapia quando soube que você não quer casar comigo. Você teria casa, comida e pena lavada. Frango, no final das contas você deu trela para mim, pois respondeu minha carta e (blablá)...

Daniella Alves Talarico,
Florianópolis (SC)

Nossa, como você fala! Próximo!

Abaixo-assinado

Desde que o Frango apareceu na revista, ela está piorando. Como gosto da *Ação Games* e não gosto do Frango, quero pedir aos leitores que façam comigo um abaixo-assinado para mandar esse galináceo de volta para o galinheiro.

Igor Pelaes, seu pior pesadelo,
Dourado (SP)

Saia pra lá, chulé! E largue do meu pé!

Rafael Machado Alves, de Nova Iguaçu (RJ), mostrou por que é fã de *Zelda*

No Bico do Frango

A revista começa o ano com um visual mais limpo, com novidades (o Prela Especial, dando muito mais que detalhes sobre os grandes jogos que estão chegando, é uma delas) e reportagens de primeira. Mas a grande novidade no nosso mundo é o site da *Ação Games* (www.agames.com.br), totalmente reformulado. Vamos fazer do site da revista um espaço em que falaremos de tudo — ah, e também de games. Isso inclui esportes, passeios, música, filmes e muita informação para todos os gostos. Ou seja: você não precisará perder seu tempo navegando por aí, sem rumo, pois tudo de que precisa estará num só endereço.

Os jogos mais alugados em novembro

DREAMCAST (DC)	NINTENDO 64 (N64)	PLAYSTATION (PSX)
1) Ultimate Fighting Championship	1) International S. Soccer 2000	1) Gran Turismo 2
2) Virtua Tennis	2) Mario Tennis 64	2) Spider-Man
3) Shenmue: Chapter 1 – Yokozuka	3) Tony Hawk's Pro Skater	3) Dino Crisis 2
4) Tony Hawk's Pro Skater 2	4) The Legend of Zelda: Majora's Mask	4) Medal of Honor Underground
5) Marvel vs. Capcom 2	5) Perfect Dark	5) Tony Hawk's Pro Skater 2
6) Crazy Taxi	6) Pokémon Stadium	6) Resident Evil 3: Nemesis
7) Resident Evil Code: Veronica	7) Mario Party 2	7) Chrono Cross
8) Jet Grind Radio	8) The World Is Not Enough 007	8) Digimon World
9) Sydney 2000	9) Donkey Kong 64	9) Street Fighter EX Plus 2
10) Tokyo Xtreme Racer 2	10) Super Smash Brothers	10) Tony Hawk's Pro Skater

LOCADORAS CONSULTADAS
Belo Horizonte (MG): Mega Game, Tel.: (031) 296-7184; Curitiba (PR): Vídeoteka, Tel.: (041) 262-7581; Porto Alegre (RS): Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999 (Obs.: não alugam 32 bits); Rio de Janeiro (RJ): Game Palace, Tel.: (021) 430-7146; Salvador (BA): Street Games, Tel.: (071) 314-2535; São José dos Campos (SP): ProGames, Tel.: (012) 341-7250; São Paulo (SP): Maxxi Revistaria e Locadora, Tel.: (011) 591-0039, Only Games, Tel.: (011) 3862-1125.

Ranking Gringo

1) Madden NFL 2001 (PSX)
2) Chrono Cross (PSX)
3) Star Wars: Episode 1 – Racer (N64)
4) Tony Hawk's Pro Skater (PSX)
5) Pokémon Yellow (GB)

Ranking Japa

1) Dragon Quest 7 (PSX)
2) Sakura Taisen (DC)
3) Pokémon de Panepon (GB)
4) Dino Crisis 2 (PSX)
5) Gensou Suikoden Vol. 1: Harmonia (PSX)

Fonte: revista *Electronic Gaming Monthly* (dezembro/2000)

Ranking Ação Games

Jogo / Piloto	Darius Roos	Felipe Azevedo	Humberto Martinez	Ronaldo Testa	Média
***Banjo-Tooie* (N64)**	"Já tô esperando *Banjo-Threeie*" ★★★★★	"Duplamente animal" ★★★★★	"Mais uma obra-prima da Rareware" ★★★★★	"Zé Colméia que morra de inveja" ★★★★★	★★★★★
***Mickey Speedway USA* (N64)**	"Saia da frente, Pateta" ★★★☆☆	"Velocidade e diversão" ★★★☆☆	"Corrida maluca com personagens manjados" ★★★★☆	"Prefiro *Mario Kart*" ★★★☆☆	★★★☆☆
***Ready 2 Rumble: Round 2* (DC)**	"Luta de dementes... pior que gostei" ★★★★☆	"Bregas, porém hilariantes" ★★★★★	"Muita diversão e pancadaria" ★★★★☆	"Muitas porradas e malucos" ★★★★★	★★★★½
***Shenmue: Chapter 1 – Yokozuka* (DC)**	"Colírio para os olhos" ★★★★☆	"Parabéns, Yu Suzuki" ★★★★★	"O mais perfeito" ★★★★★	"Muito louco" ★★★★★	★★★★½
***Tomb Raider Chronicles* (DC)**	"Lara está viva, mas não surpreende" ★★★☆☆	"A volta triunfante" ★★★★☆	"A melhor aventura de Lara" ★★★★★	"A musa se revela novamente" ★★★★★	★★★★☆

Pergunta do Mês (159)
Você acredita que o PS2 será lançado oficialmente no Brasil este ano?

Resposta à Pergunta do Mês (157)
O que é para você o PSO? Um portátil? Um videogame menor? Um objeto não-voador e não-identificado?
"Para mim é um portátil e, além de ser muito bom e custar menos, dará acesso à internet. Vai vender mais que PSX."
Claudemir Oliveira da Costa,
Sinop (MT)

"Não é um portátil, é nada mais nada menos que o PSX reduzido."
Alex dos Santos,
Florianópolis (SC)

"Para mim é um objeto não-voador e não-identificado, pois ele é muito estranho e muito feio. Mas deve ser legal."
Adilson Barbosa Almeida,
São Paulo (SP)

"É um videogame menor."
Cristiano Cardoso da Silva,
Belford Roxo (RJ)
Fernando Henrique R. Souza,
Diadema (SP)
Rodrigo Rabêllo Citadin,
Lauro Muller (SC)

Desafio do Mês (159)
Em que edição apareceu o pentelho do Frango?

Resultado Desafio do Mês (157)
Quantas armas são usadas pelos selvagens índios de cada uma das quatro versões de Turok?
Ninguém acertou. A resposta é 71 (catorze na primeira versão; dezesseis na segunda; dezessete na terceira versão; e 24 na quarta versão).

Ganhadores das promoções

Promoção PS2 (Especial PlayStation)
Camila Lopes Masetti,
Rio de Janeiro (RJ)

Promoção Dreamcast (edição 156)
Os dois primeiros ganhadores:
Jefferson Antonio dos Santos,
Rosana (SP)
Thiago Pereira dos Santos,
Guaíba (RS)

Promoção Skate/Tarobinha (edição 156)
Cleiton Rodrigues da Silva,
Itaquaquecetuba (SP)

Promoção Parte de Cima do Biquíni da Ana Paula Teodoro (edição 156)
Felipe Amora Souza,
Fortaleza (CE)

Fotos: Carol Do Valle   Maquiagem e cabelo: Júnior Alves/C.Kamura - Agradecimentos: Fama Models

Ela acelera seu coração

Ely Ortega, 24 anos

Essa morena já badalou por várias praias e, apesar de ser paulista, foi premiada como Garota de Ipanema em 1995. A bela Ortega já participou dos programas *H* (do Luciano Huck) e *Sabadão* (do Gugu) e, posando para a *Playboy*, foi destaque na edição especial de calcinhas e sutiãs (uau!). Mostrando que mulher bonita (muito, aliás) detona, Ely diz que acelera nas corridas de PlayStation e de fliperamas, mas que não curte aventuras de terror (*Resident Evil* e *Silent Hill*), pois é medrosa (ui! ui!). (DR)

Quer levar para casa a parte de cima do biquíni da Ely Ortega?

Mande uma carta para a gente dizendo o que você faria para conquistar a gata acima. A resposta mais criativa leva o biquininho... Pegue a ficha de inscrição da página 80. Ganhador do biquíni da Ana Paula Teodoro (edição 156): Felipe Amora Souza, Fortaleza (CE)

A banda Limp Bizkit comeu borracha e poeira em Crazy Taxi

MAT (Mobile Assault Tour), aquele caminhão grandalhão da Sega que viaja pelos States cheio de DCs, está apostando forte no rock. Após desafiar a galera da banda de punk Blink 182, quem chegou para jogar foi o grupo Limp Bizkit – mas os caras são ruins demais (hehê) e deram o maior vexame quando jogaram *Crazy Taxi*. O grande MAT está seguindo caminho para San Francisco, onde ficará até o outono. (RT)

Esse é o MAT, um grandalhão abarrotado de diversões da Sega

Phantasy Star On-line grátis nos EUA

Assim que o novo *Phantasy Star* for lançado nos Estados Unidos, os jogadores norte-americanos poderão disputar as partidas pela internet sem gastar nenhum tostão. No Japão a Sega está cobrando pelo serviço, mas, para difundir mais o produto em terras gringas, a empresa resolveu liberar o sistema nos States. O acesso gratuito ao SegaNet (**www.seganet.com**) permitirá que muito mais jogadores participem do RPG e a procura pelo Dreamcast aumente ainda mais. Aliás, a produtora Sonic Team (**www.sonicteam.com**) já disponibilizou uma série de arquivos, filmes e fotos do superRPG dos 128 bits da Sega. (RT)

Sozinha ou acompanhada, esta arma deve fazer um estrago magnífico

Agora ninguém precisa levantar para avançar os filmes no PS2

PlayStation 2 é um mutante

A Sony Computer (**www.sony.com**) divulgou que vai efetuar modificações internas no seu PS2, visando a dificultar a pirataria no console – agora ele trará o chip SCPH 18000, que trava os CDs piratas atuais. Desde que foi lançado, esta é a quarta mudança que sofre e, nos sites de videogame gringos, o 128 bits da Sony já está sendo chamado de mutante. Outra alteração que a fabricante Sony está estudando é colocar um controle remoto de DVD junto com a caixa do aparelho, afinal quase 25% das compras de PS2 foram feitas por pessoas que pretendiam assistir a filmes em DVD no console. (RT)

AÇÃO GAMES EXPRESS

• A Infogrames fechou contrato com a FUNimation, produtores do anime *Dragon Ball Z* nos EUA, para o desenvolvimento de novos games da série. A fabricante pretende criar os jogos com base nos seriados do desenho animado japonês e lançar versões para as várias plataformas disponíveis no mercado. (RT)

• A Namco Limited prevê o fechamento do ano fiscal com 30 milhões de dólares a menos na conta. Segundo a softhouse, os lançamentos de *Namco Museum*, *Mr. Driller* e *Ms. Pac-Man* para várias plataformas e o fechamento de quatorze lojas de fliperamas nos Estados Unidos foram os responsáveis pelo prejuízo. (RT)

• A personagem Vivi (*Final Fantasy 9*) ganhou uma versão de pelúcia. O artefato foi desenvolvido pelo site IGN (**www.ign.com**) em parceria com a softhouse Squaresoft (**www.squaresoft.com**) e distribuído às 200 primeiras pessoas que responderam corretamente as três perguntas sobre o RPG da produtora. (RT)

• Agora é possível comprar produtos para o Dreamcast via celular, mas no Japão. A união entre a Sega e a NTT DoCoMo permite que os consumidores comprem jogos de 50 softhouses pelo telefone móvel. Espera-se que nos próximos meses todos os produtos do console estejam disponíveis para compra. (LG)

• As empresas Ergosoft e Planetweb, juntas, irão fabricar um browser para o PS2. O programa permitirá que os usuários escutem músicas em formato MP3, confiram animações em Flash, e ainda trará um teclado na tela que facilita a navegação dos internautas. Para saber mais, visite **www.planetweb.com**. (RT)

• O dia 23 de novembro, lançamento do PS2 na Europa, foi marcado pela falta de organização. A Sony, que prometeu distribuir 800 mil aparelhos, colocou à disposição só 70 mil consoles. Assim, os consumidores mais exaltados disputaram os videogames no tapa, e no mercado paralelo o console chegou a 1,4 mil dólares. (RT)

• Hideki Saito, diretor da Sega, divulgou que a fabricante está desenvolvendo uma nova linha de jogos para os celulares da Motorola – permitindo que os usuários disputem partidas on-line contra desafiantes de todo o Japão. Entre os lançamentos estão o quebra-cabeça *Borkov* e a aventura do Sonic. (LG)

• Já sonhou em tornar-se dono da Sega? Se a resposta for positiva, corra atrás do jogo *Segaga* (DC). Nesse estranho lançamento, o jogador interpreta o papel de presidente da empresa e precisa, num prazo de três anos, tornar a fabricante líder no mercado, escolhendo as embalagens e até propagandas dos jogos. (LG)

• Meses atrás foram distribuídas mídias divulgando um evento chamado China E3 – segundo os organizadores, ele seria nos moldes da E3 norte-americana. Pois é, mas quem foi até a China para conferir a tal feira se deu mal, pois não passava de uma exposição mixuruca, trazendo até produtos piratas. (LG)

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

A TV que tudo pode

A televisão mudou. Esqueça o aparelho que você tem em sua casa. Uma revolução acaba de começar no Japão (nuevas!), em dezembro, com o lançamento do BS Digital, sistema de televisão que funciona através da transmissão de dados digitais. Tudo é melhor e mais veloz. E (hehehê) também tem joguinho que pode ser acionado por controle remoto. Melhor ainda, basta conectar a linha telefônica e você poderá interagir com a emissora e demais telespectadores. Será possível realizar apostas, caso uma emissora resolva transmitir um programa de cassino ou participar de corrida. As novelas digitais foram produzidas com três roteiros diferentes para possibilitar opções, caso o telespectador resolva mudar o enredo. O preço ainda é salgado, 2,5 mil dólares, mas deve cair com o tempo.

"Xi, acho que ninguém mais vai querer saber de mim..."

O quarto filme Pokémon

Saca só! Vem aí o quarto filme do *Pokémon*, com estréia prevista para julho no Japão. O enredo envolve um Pokémon mutante que retorna 40 anos no tempo e acaba se encontrando com Satoshi e Pikachu, para uma seqüência de aventuras que acontece numa grande floresta virgem. Muitos atores japoneses brigam pela chance de dublar o filme.

"Será que eu vou estar no novo filme do Pikachu?"

Eles têm jeito de gente

Aqueles desenhos com robôs nunca estiveram tão próximos da realidade. Uma feira de robótica reuniu os mais modernos centros de robótica do país. A Honda detonou com os seus robôs humanóides, como o Asimo, com 1,2m de altura e 43kg. A Sony não podia ficar de fora e apresentou o SDR-3X (Sony Dream Robot), com 50cm de altura e 5kg, capaz de jogar futebol e até dançar.

"Erguei as mãos, e dai glória a Deus!"

Artistas para Dance, Dance

A produtora Konami está realizando uma seleção de artistas para o game *Dance Dance Revolution*. O evento 5th Artist Audition 2001 tem o objetivo de escolher os profissionais que atuarão na nova versão do jogo. Todos aparecerão no vídeo, mas o destaque será a dançarina que surgirá logo na abertura do game. A Konami procura também músicos, arranjadores e vocalistas.

Konami procura músicos, vocalistas e dançarinas para a nova versão de *DDR*

ORIENT EXPRESS

• O WonderSwan chegou com sua tela colorida e conexão com o PlayStation, mas tem uma parada dura para encarar. É que o Game Boy Advance, a invocada maquinazinha de 32 bits, será lançado em março e fará dupla com o GameCube, que chega às lojas em julho. O número de maníacos adeptos dos portáteis vem aumentando tanto que os japoneses já chamam o fenômeno de "A Cultura do Polegar".

• Aos poucos, sem muito estardalhaço, grandes empresas japonesas de games estão firmando acordos de cooperação com estúdios americanos de filmes. A Konami atuou no desenvolvimento do software para a produção digital do filme *Jurassic Park*, da Universal Films. A Square tem projetos com a Electronic Arts. O sonho de nove entre dez produtores japoneses de gráficos é conseguir chegar a Hollywood.

• A produtora Media Factory apresentou o *Tenkuu no Restaurant*, cujo objetivo é obter os ingredientes do adversário para preparar o melhor prato do menu. Um torneio foi realizado para comemorar o lançamento do game num badalado restaurante de Tóquio, com comida de verdade. A receita vencedora foi um sanduíche de lula com um molho barrento, produzido com aquela tinta do próprio bicho.

• As produtoras de games choram, dizem, que não conseguem vender como antigamente. Mesmo assim continuam ganhando dinheiro aos tubos. A Konami, por exemplo, aumentou o faturamento com as figurinhas de batalha *Dual Monster*. No total, vendeu cerca de 730 milhões de dólares somente na primeira metade do ano. As figurinhas, por sinal, viraram praga entre a garotada no Japão.

• Boteco sempre é bom. Com game, então, melhor ainda. Agora já pensou ter um jogo que ainda distribui birita de graça para quem conseguir atingir os objetivos? Um bar assim, que existe e fica em Tóquio, é realmente para entrar sóbrio e sair bêbado. São vários jogos e parte dos custos é coberta pela publicidade de empresas que aparecem na tela junto com os games.

• A telefônica japonesa KDDI, segunda maior do país, apresentou o High Performance Game, um hard portátil com velocidade três vezes maior que a dos produtos semelhantes. Ele vem com uma pequena câmera embutida e sua pequena tela proporciona excelente qualidade de imagens em movimento. A peça vem com comandos para game e saída para internet.

• A Sega anunciou parceria com a Motorola americana para produzir games destinados a aparelhos portáteis. Os primeiros jogos da parceria, como quebra-cabeça, corrida de cavalo e golfe, são meio sem graça. A Sega, com o Dreamcast, foi a primeira a lançar o console com acesso à internet, em novembro de 1998, mas anda penando para conseguir apresentar um game decente na rede digital.

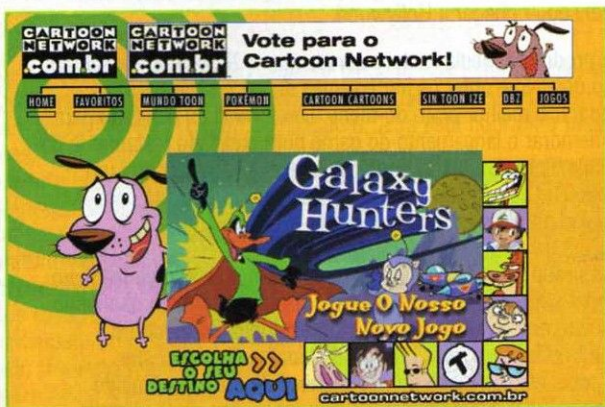
• Quer investir seu dinheiro na produção de um game? Você pode ficar milionário caso o jogo venha a se tornar um clássico. A idéia é da astuta Konami, que, em parceria com uma grande corretora japonesa, resolveu criar um fundo de investimentos para a produção de games. A aplicação mínima é de 100 dólares. A Konami diz que o nome do investidor aparecerá nos créditos da equipe de produção.

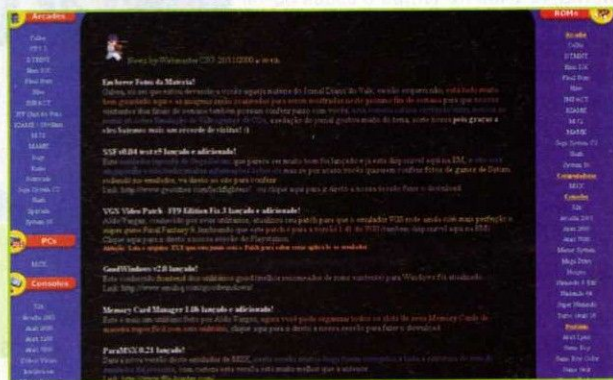
"Vai um leitinho aí?"

A Vaca e o... Frango?

Estrela do cartoon mundial, a Vaca se apaixonou pelo Frango (...da Ação Games!) e dá as dicas do mês

Priscila Pastre

Venho por meio desta comunicar meu rompimento definitivo com o meu irmão, o Frango. David Feiss, nosso cartunista, que me desculpe, mas não dá mais para ficar com um irmão que não consegue entender minha vida de vaca. Vou dar leite em outras fazendas. Estou me mudando para a granja do... Frango da *Ação Games*. Mudança significativa, não? Vem brincar, Franguinho lindo, chuchuzinho da Vaquinha, vem. Ele é tão tímido... Enquanto tenta vencer a timidez, vou aproveitar minha visita à *Ação Games* para dar as dicas no Mr. Web deste mês. Vamos lá, franguinhos!

A nossa casa

O endereço da *Vaca e o Frango* na internet é **www.cartoonnetwork.com.br**. Você vai curtir joguinhos superlegais com a gente e com o chato do Bum Defora, conhecer nossa história, nosso cartunista e se divertir com todos os outros personagens do Cartoon (português).

Emumaníaco

Outro dia vi o chato do Bum Defora vidradão em um site cheio de emuladores. Tinha coisas do arco-da-velha, tipo emulador para Arcade, Master System, jogos raros e outros bichos. **www.emumaniacos.com.br** (português).

Entre para a bugigangue

Histórias em quadrinhos, humor e passatempos. Fiz muitos amigos em **www.bugigangue.com.br**. Em *Interdicas*, os personagens do site ensinam a escrever em códigos. Com esse sistema inovador da turma do Bugi, mesmo que a professora pegue um bilhetinho seu no meio da aula, nunca vai descobrir o que está escrito. Iahuuuuuia! Além disso, você vai encontrar um passo-a-passo pra desenhar os personagens mais legais da TV, inclusive a Vaca (euzinha) e o Frango, é claro! Aliás, na cozinha do site aprendi com a Fefa a fazer sorvetes, torta de banana e maria-mole. Vou fazer tudo pro meu novo irmãozinho, franguinho tãaaao lindo! (português)

Será que a vaca tá louca?

E para você que tem umas vaquinhas no quintal, cuidado! Elas podem estar com a vaca-louca. Para descobrir, é só entrar em **www.plugon.com.br/~tarados/vaca.html** e fazer o incrível e revelador teste do mugido. Muuuuuuuu... (português)

Distraia sua irmã

Adora sua irmãzinha, mas quer que ela fique bem longe enquanto você joga videogame, ou enquanto faz a maior bagunça no quarto dela? A dica é **www.barbie.com**. A lindinha vai passar dias inteiros se distraindo com toques de moda e com a montagem de sua própria Barbie em fashion fun, tentando fazer suas próprias músicas na seção mixer, procurando o sapato da Skipper na parte de games e muito mais (inglês).

Dores na coluna?

Venho tendo poderosas dores na coluna por causa do peso das minhas tetas. Descolei um site bacana pra resolver isso. Amigas de peito, essa é pra gente mesmo! Vamos ficar por dentro de tudo o que rola nas colunas... sociais! Iahuuuu!! A dica é **www.babado.com.br**. Novidades quentinhas de tudo quanto é artista, de minuto a minuto (português).

E no site da Ação Games... (www.agames.com.br)

O filme da gata

Agora com atualizações diárias, o site da *Ação Games* é outro papo. Cara nova, seções novas. Não perca o filme com os bastidores da sessão de fotografias com a Carina Girardi, do Game da Gata de dezembro. E veja também todas as gatas que desfilaram pela seção durante o ano passado.

Rock in Rio

Como em nossa praia, digo, site você vai estar informado sobre tudo, e não só sobre games, veja que material legal produzimos sobre o que teve de melhor no *Rock in Rio 3*. Ok, ok, eu sei o que você está pensando, mas não é a performance da Sandy... .

F1 real

Para conseguir os detalhes mais perfeitos das pistas da temporada mundial de Fórmula 1, o pessoal da produtora francesa Ubi Soft mandou uma equipe gravar imagens dos autódromos em todos os cantos do mundo. A moçada esteve, inclusive, em São Paulo, no circuito de Interlagos. Colocaram um GPS (aparelho de comunicação por satélite) num carro de passeio e, com um computador, conseguiram saber quais as inclinações das curvas e até as ondulações na pista. Com os dados em mãos, eles desenharam os grafismos e chegaram à jogabilidade quase real de *F1 Racing*, para PS2.

Ei você, Pikachu @#$%&!

Os dubladores do desenho Monster Rancher conversam (bem, não exatamente) com o Pikachu? Putz!

Humberto Martinez

Mais um dia, mais um game de pokémon. Saturados de ver tanta gente babando em cima dessas pragas, resolvemos radicalizar: em vez de chamar mais um pokémaníaco da vida para avaliar a nova cria, convocamos para essa função seus piores inimigos: os dubladores do desenho *Monster Rancher* – já imaginou?

E tanto esforço vale a pena? Certamente. *Hey You, Pikachu!* realiza o sonho mais secreto de qualquer fã pokémon: capturar e criar um Pikachu selvagem. A façanha é possível graças a um microfone – que vem com o jogo – e uma avançada tecnologia de reconhecimento de voz, capaz de identificar palavras-chave gravadas na memória do cartucho. Na verdade, é bastante simples: você diz a coisa certa e o monstrinho obedece.

Foi com esse tipo de equipamento que nossos ilustres convidados defrontaram-se. Mas não foi uma briga muito justa. Enquanto os quatro marmanjos esbanjavam seu vocabulário riquíssimo, a bolota amarela – vulgo Pikachu – só revidava com a expressão "pika-pika".

Que história é essa?

O desenho animado *Monster Rancher*, que no Brasil vem ganhando fama e disputando mercado com as pokécoisas, tem um enredo bastante original. Tudo começa com o empolgado Genki, um fera no game que dá nome ao seriado. Por uma razão que nem ele mesmo conhece, Genki vai parar dentro do jogo e se vê obrigado a ajudar a garota Holy e o malandro Suezo a encontrar o lendário Fênix – única arma que pode derrotar o vilão da jogada, o maligno Moo. Entendeu? Não? Sem problemas. Com vocês, os Monster Ranchers.

Fotos: Andre Feliciano

Nome: Afonso Amajones
Idade: 35 anos
Personagem: Tigre
Dublagens: costuma fazer as vozes do Antonio Banderas, Nicolas Cage e Van Damme, entre outros galãs. Também faz o Dr. Octopus no desenho do Homem-Aranha.
Jogo: "Achei muito bacana por ser moderno e muito interativo. A participação dentro do jogo possibilitando conversar com o Pikachu é bem divertida."

Nome: Ivo Roberto
Idade: 36 anos
Personagem: Suezo
Dublagens: faz o chocolate vermelho do comercial da MM's, o vilão Phantom do desenho *Samurai Warriors* e o B2 do seriado *Bananas de Pijamas*.
Jogo: "É uma surpresa para mim a evolução nos videogames. A idéia de poder conversar com o personagem do jogo é demais!"

Nome: Alex Wendel
Idade: 19 anos
Personagem: Genki
Dublagens: faz o elefante Babar do seriado *As Aventuras de Babar*, a garota Jessy do filme *Free Willy 2* e o Lino do desenho do Snoopy.
Jogo: "É legal, porém complicado devido ao fato de que está todo em inglês, o que dificulta bastante. A idéia do jogo é divertida, mas é uma pena que seja tão difícil jogar."

Nome: Eduardo Monteiro
Idade: 28 anos
Personagem: Moch
Dublagens: Mike, do seriado *Lessie*, e todos os personagens do seriado *Axn*.
Jogo: "O game é bom. A comunicação com o personagem é bem engraçada e prende a atenção."

Hey you, Monster Rancher!

Jogamos videogame... não, mas jogamos conversa fora com os criadores de monstros

AG: Soubemos que você se acha parecido com seu personagem (Tiger) no desenho animado *Monster Rancher*. Por quê?
Tigre: "Porque ele é o mais forte e independente, sempre corajoso e com espírito de liderança."

AG: Você joga videogame? Se sim, qual o game favorito?
Genki: "Tenho um PlayStation e jogo muito o *Winning Eleven*."

AG: Se você fosse escolher um personagem de videogame para dublar, qual seria?
Tigre: "Com certeza o Duke Nukem, pelo jeitão dele. Mas já trabalhei em dublagens de jogos para PC: fui o piloto no *Flight 22*."

AG: Sonho de dublagem?
Genki: "Van Damme e Leonardo Di Caprio."

AG: Quanto aos videogames, algum que tenha semelhança com você ou para o qual você gostaria de emprestar sua voz?
Moch: "Gostaria de fazer a voz de Solid Snake. Acho-o bem legal pelo estilo inteligente e calculista."

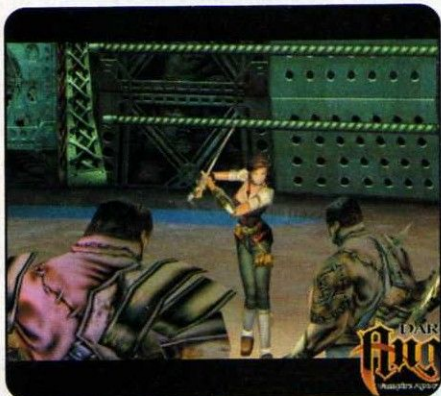
AG: Você gosta de ser o Suezo?
Suezo: "Gosto porque o meu personagem é o mais sacana e malandro. Um pouco parecido comigo."

AG: Esquecendo que você participa de *Monster Rancher*, qual é o desenho de bichinhos virtuais que você mais curte?
Genki: "Não é porque trabalho nele, mas acho o *Monster Rancher* mais legal porque é o mais divertido e sempre mostra mais inovações na história."

Humberto Martinez

Dark Angel: Vampire Apocalypse (DC)

Ação, Metro 3D
Lançamento: 1º trimestre de 2001

Um clã de vampiros libertou uma praga que devastou seu lar e acabou com todos os seus amigos, transformando-os em monstros. Sua missão é vasculhar o mundo para acabar com os dentuços e vingar suas perdas. Na aventura em si você basicamente deve esfolar inimigos o tempo todo, usando desde armas cortantes até magias. Para dar mais valor ao enredo, estão presentes elementos clássicos do estilo RPG, permitindo papear com diversos personagens para desvendar segredos da jornada e descobrir seus passos.

Alien Front On-line (DC)

Ação, Wow
Lançamento: sem previsão

Prepare-se para servir o exército terrestre (ou alienígena, caso você seja traidor). O campo de guerra é nosso planeta, que, cercado por ETs, está coberto de explosivos e veículos de guerra. Conforme a facção escolhida (extraterrestre ou humana), você terá máquinas de combates diferentes a escolher, mas o objetivo é sempre o mesmo: exterminar as forças inimigas. Entre os cenários estão EUA e Japão, mas seus desafiantes poderão ser de qualquer parte do mundo, pois há opções de combates via internet.

Baldur's Gate (DC)

RPG, BioWare Corporation
Lançamento: 1º trimestre de 2001

Como um conceituado RPG produzido para os computadores, *Baldur's Gate* causa boas expectativas em sua conversão para Dreamcast. O clima é retirado dos mundos de *AD&D*, permitindo que os aventureiros se reúnam em grupos de até cinco personagens, variando entre os tipos cavaleiros, guerreiros, magos e outros característicos dos temas medievais. É permitido desde comprar armas e itens, até desenvolver magias especiais. E um dos grandes trunfos dos jogadores é poder entrar em caminhadas via internet.

Daytona USA Network Racing (DC)

Corrida, Sega Enterprises
Lançamento: 1º semestre de 2001

Considerado o jogo de corrida de maior sucesso nos fliperamas de todo o mundo, Daytona agora ganha uma versão que permite desafiar pilotos de todo o planeta em rachas emocionantes – e tudo graças à internet. Além das opções originais (todas presentes), estarão disponíveis também novos ambientes. Já os gráficos, apesar do avanço tecnológico da plataforma de 128 bits, são os mesmos da versão original. E se as disputas entre arcades interligados já eram bem acirradas, agora estarão inesquecíveis.

Head Hunter (DC)

Ação, Amuse
Lançamento: 2001

No controle de um caçador de recompensa com senso de justiça, você terá toda a liberdade de pilotar sua motoca pela cidade e vasculhar bares, depósitos e outros antros de patifes – tudo isso para encontrar pistas que solucionem seus casos. Com liberdade absurda, os ambientes são imensos e repletos de locais para visitar. Já o visual chega acompanhado de texturas realistas e gráficos poligonais. Também será possível jogar partidas pela internet, interagindo com desafiantes em batalhas sangrentas.

Ill Bleed (DC)

Ação, Climax Graphics
Lançamento: 1º semestre de 2001

Mantenha-se a distância caso tenha estômago fraco, pois as cenas são chocantes e farão sua adrenalina fervilhar pelas veias. Trazendo banhos de sangue e violência desmedida, nos confrontos ao longo da aventura, você enfrentará monstros disformes e usará armas pesadas que poderão aniquilar, decapitar, derreter ou mesmo despedaçar as aberrações.
A visão é em primeira pessoa, aumentando a tensão na exploração pela mansão amaldiçoada. E o desafio é justificado pelo prêmio exorbitante em dinheiro vivo.

Worms World Party (DC)

Estratégia, Team 17 Software Limited
Lançamento: 2001

Sabe-se lá o que levou as minhocas a travarem guerras, mas que elas são divertidas não há dúvida. A grande novidade da versão é que estará disponível uma opção para disputar partidas via internet – ou seja, você arrebentará minhocas adversárias (no bom sentido) de todo o mundo. Sobre as armas e habilidades, estão confirmadas as mesmas da versão *Armageddon* (incluindo dinamites, granadas, metralhadoras, mísseis e outros apetrechos). As disputas rolam por 60 fases distintas, entre missões e treinos.

Sanity: Aiken's Artifact (DC)

Ação, Fox Interactive
Lançamento: sem previsão

Num futuro distante a humanidade desenvolveu poderes mentais que podem ajudar na conquista da paz. Acontece que nem todos pensam assim e, liderados por Abel (uma das mentes mais poderosas do planeta), um grupo de fanáticos pretende dominar a Terra. Agora, numa batalha cerebral, interpretando o herói Cain, você explorará ambientes surrealistas que refletem alucinações e pensamentos da mente humana. Os ambientes são tridimensionais e Cain enfrenta seus oponentes usando magias de visual psicótico.

Mega Man 64 (N64)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: 1º trimestre de 2001

Demorou bastante, mas o robô azul finalmente está chegando aos 64 bits. Esta versão é baseada no capítulo *Mega Man Legends* e remete o herói a um ambiente tridimensional. Partindo para a ação, além dos combates contra seus adversários, o personagem cibernético poderá interagir com pessoas pelas cidades, misturando inclusive elementos típicos de RPGs. Como em toda a série do enlatado, pegam-se várias armas e poderes especiais que ajudam no desenrolar da saga e aumentam as capacidades de Mega Man.

Sin and Punishment: Sucessor to the Earth (N64)

Ação, Treasure Incorporation
Lançamento: 2001

Convoque um amigo de confiança para ajudá-lo na viagem. Cheio de ação, *Sin and Punishment* o levará numa caçada a exércitos de criaturas mutantes que pretendem dizimar a raça humana. A tarefa não é nada fácil e, enfrentando dezenas de inimigos simultaneamente, os heróis percorrerão cenários vastos numa velocidade alucinante e com ação frenética. Os ambientes são futuristas, mas tudo parece já ter sido degradado pela praga que ameaça nosso planeta. Acredite, aqui nenhum ataque é violento o bastante.

World League Soccer 2000 (N64)

Esporte, SouthPeak Interactive
Lançamento: sem previsão

Limpe as travas da chuteira e aqueça os músculos do joystick, pois a torcida vai balançar as arquibancadas no próximo campeonato de futebol. E como gosto não se discute, estarão disponíveis 200 equipes diferentes, variando de times regionais a seleções nacionais – por falta de opção ninguém reclamará. Os atletas têm agilidade razoável para aumentar o realismo dos lances. Aliás, satisfazendo os fãs do futebol arte, dá para fazer mais de 20 dribles diferentes, deixando os adversários boquiabertos.

Aidyn Chronicles: The First Mage (N64)

RPG, H2O
Lançamento: 1º trimestre de 2001

O novo RPG dos 64 bits promete surpreender tanto pelo enredo caprichado como pela qualidade gráfica – com direito a variações climáticas no meio da jornada. Interpretando o herói Alaron, um garoto adotado por um rei de atitudes suspeitas, você viajará pela imensidão de mundos em 3D, buscando sua verdadeira família. E como o personagem sozinho não faz história, outros doze amigos poderão acompanhá-lo ao longo da caminhada, possibilitando o controle de classes como bruxos, cavaleiros e guerreiros.

Gangster 2 (PC)

Estratégia, Hothouse Creations
Lançamento: fevereiro de 2001

Querendo saber como funciona o crime organizado? Nada melhor que controlar uma família de mafiosos. Aqui, no cotidiano do lar, os parentes cuidam dos interesses familiares e administram os negócios de extorsão, prostituição e outras atividades pouco ortodoxas. Diferentemente da versão original, agora é possível espalhar sua influência por quinze cidades diferentes e até tomar o controle do estado. Outra novidade fica por conta da experiência adquirida pelos gângsteres que ganham até novas habilidades.

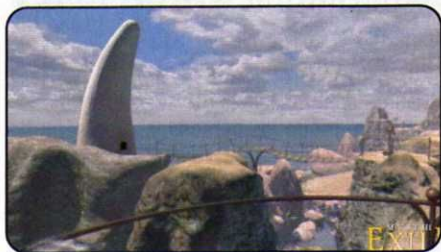
Simsville (PC)

Estratégia, Maxis
Lançamento: 1º semestre de 2001

O novo simulador da série *Sims* traz um desafio diferente e, bancando um prefeito, além de precisar administrar a cidade – desde as fundações aos impostos –, você terá que meter o bedelho na vida de todo mundo. *Simsville* traz um desafio semelhante ao de *The Sims*, mas agora você cuida da cidade e não apenas da vizinhança. Aliás, também podem ser transportados personagens da versão *The Sims*, aumentando a população local e, claro, exigindo que você cumpra as necessidades individuais dos cidadãos.

Myst 3: Exile (PC)

RPG, Presto Studios
Lançamento: 1º semestre de 2001

Você caminhará por cenários magníficos em cinco eras diferentes para salvar sua geração de um vilão que pretende impedir a presença de sua família no futuro. Os cenários digitalizados são paradisíacos – um show visual. *Myst* é uma das séries mais difíceis da história, pois não apresenta pistas óbvias e enigmas simples. Na aventura é necessária muita atenção para notar qualquer vestígio entre as centenas de detalhes exibidos e, não fosse o bastante, ler muitos manuscritos para desvendar os mistérios.

Need for Speed: Motor City (PC)

Corrida, Electronic Arts Incorporation
Lançamento: 1º trimestre de 2001

A série *Need for Speed* traz idéias que podem revolucionar o gênero. E a principal novidade é a cidade Motor, um ambiente virtual onde os motoristas podem agir como na vida real, comprando, vendendo e até trocando equipamentos ou veículos com outros jogadores pela internet – desafiar participantes para rachas também é permitido. Colocando o cinto de segurança, ficam disponíveis 30 modelos antigos de carangos como Chevy Impala e Cadillac Eldorado – além de centenas de peças originais para comprar.

Monster Rancher Hop-A-Bout (PSX)

Ação, Tecmo Incorporation
Lançamento: início de 2001

Um pelotão de monstros virtuais da série *Monster Rancher* está prestes a aprontar mais traquinagem pelos videogames de 32 bits. Desta vez, porém, ninguém estará preparado para entendê-los ou dominá-los. Entrando em ação, você controlará uma das quatro criaturas disponíveis e começará a brincar com ela por tabuleiros tridimensionais. Estarão presentes inúmeras provas e, ao que tudo indica, trarão um clima de gincana aos famosos monstros dos desenhos – garantindo diversão às partidas em multiplayer.

The King of Fighters '99 Millennium Battle (PSX)

Luta, SNK Corporation
Lançamento: início de 2001

Mesmo com a falência do fabricante no mercado gringo, os personagens da série *The King of Fighters* deverão chegar aos EUA porque os japoneses agora têm os direitos sobre a série. Na versão para 32 bits ficarão disponíveis todos os personagens vistos no fliperama – cada qual com seus golpes e características –, mas não estará disponível o sistema striker (no qual você podia acionar um quarto personagem durante a luta). Para compensar a menor agitação dos combates, estarão habilitadas opções como galerias de arte e filmes com alta qualidade visual.

Toy Story Racer (PSX)

Corrida, Traveller's Tales Limited
Lançamento: março de 2001

As populares corridas envolvendo poderes especiais e muita baderna chegam ao universo da animação por computador de *Toy Story*. Nas provas, escolhendo entre personagens do longa-metragem (o caubói Woody e sua cambada), os participantes podem usar de recursos variados e trapacear os oponentes, tendo armas de brinquedo para retardá-los. E saiba que fica difícil chegar na frente sem bagunçar com os motoristas. Já os traçados são baseados no filme e todos realizados em jardins e cômodos das casas.

Razor Freestyle Scooter (PSX)

Esporte, Shaba Studios LLC
Lançamento: início de 2001

Nada de bicicletas ou skates, pois o lance agora é arrepiar pelas ruas andando com patinetes – só não pense que será moleza! Rasgando pelo asfalto de seis estágios diferentes (porém sempre em cenários urbanos), os participantes põem a coordenação motora à prova, realizando seqüências de movimentos com as 40 manobras radicais disponíveis.
Entre as maluquices permitidas sobre as patinetes invocadas, estão desde deslizar por canos até desferir saltos insanos que tiram o fôlego dos atletas.

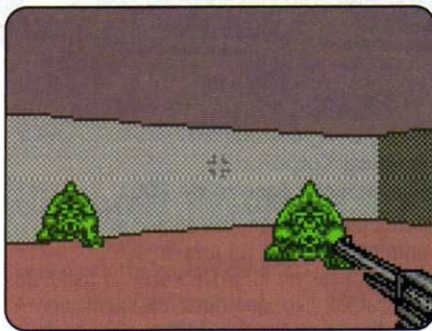
GB Rally Championship (GBC)

Corrida, Raylight Studios
Lançamento: 2001

Exibindo cenários caprichados e repletos de elementos na tela, *GB Rally* prova que o velho portátil pode gerar games de ótima qualidade gráfica. No total são dez pistas que cruzam terrenos hostis, variando de desertos a geleiras, além de outros ambientes secretos que são habilitados conforme se vencem os desafios. Bastante veloz, essa competição chega com visão superior e controle de veículo muito bons. A parte mais divertida, porém, é poder disputar rachas com até quatro pilotos simultaneamente.

Tyrannosaurus Tex (GBC)

Ação, Slitherine Software
Lançamento: 1º trimestre de 2001

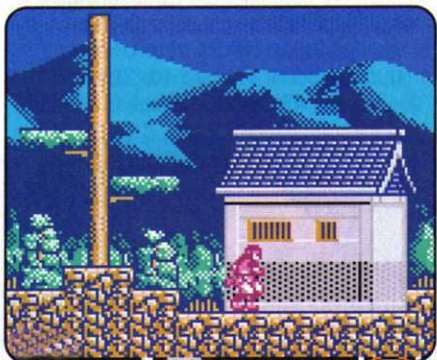
A primeira viagem em primeira pessoa (em tempo real) para o portátil de oito bits promete ser repleta de agitação. Mesmo passando uma sensação de nostalgia (relembrando os primeiros games do gênero), o herói irá suar para cumprir seu dever e descer o chumbo em centenas de inimigos (desde robôs canalhas até enormes dinossauros). O caminho das pedras é árduo, consistindo em dezoito fases repletas de corredores e labirintos. E na onda da tecnologia, há opção de partidas multiplayer com outro portátil.

Return of the Ninja (GBC)

Ação, Natsume Incorporation
Lançamento: 1º trimestre de 2001

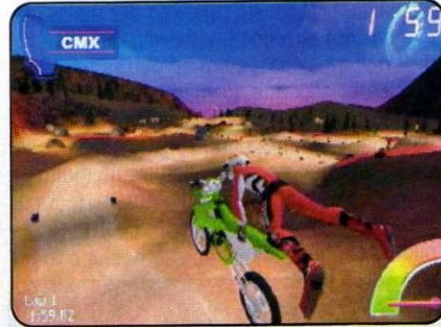
Controle um hábil ninja em busca de um pergaminho roubado e enfrente centenas de inimigos no melhor do clima oriental. Seu maior trunfo na aventura é a astúcia, pois no avanço da jornada o herói precisa esconder-se dos adversários para não causar alarde e pegá-los de surpresa. Durante a caminhada também aprendem-se golpes e magias ninjútsu. E para que os ninjas de vários clãs interajam, são encontradas várias cartas especiais espalhadas pelos ambientes – permitindo a troca delas com outros jogadores.

Alone in the Dark: The New Nightmare (GBC)

Ação, Infogrames Entertainment
Lançamento: 1º trimestre de 2001

O terror não tem limite para habitar e até o portátil cedeu à versão *The New Nightmare* do clássico *AitD*. A aventura é uma das mais belas vistas no console, apresentando cenários riquíssimos em detalhes. Pela caminhada você encarnará o detetive Edward Carnby, que investiga a morte de um velho amigo. Durante suas investidas, são conferidos desde assassinatos bizarros até criaturas demoníacas, garantindo muitos sustos no escuro. Para fundir sua cuca, muitos enigmas escondem-se ao longo da caminhada.

Championship Motocross 2002: Featuring Ricky Carmichael (PS2)

Corrida, THQ Incorporation
Lançamento: 2º semestre de 2001

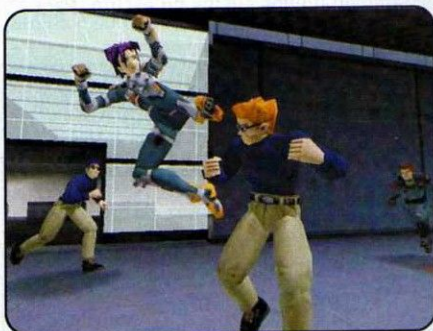
Se você quer mesmo é ferver a adrenalina, acelere junto com o campeão de motocross Carmichael. Junto do motociclista, uma cambada de outras 25 lendas da categoria vai desafiá-lo pelas 20 pistas disponíveis (todas baseadas em circuitos reais). Optando entre dezesseis modelos com 125cc e 250cc, os ases barbarizam com 40 manobras diferentes, enquanto sacodem a poeira dos traçados cheios de obstáculos (costeletas, lombadas, rampas) e ainda podem comprar equipamentos para envenenar a motoca.

Monster Rancher (PS2)

Estratégia/RPG, Tecmo Incorporation
Lançamento: 2001

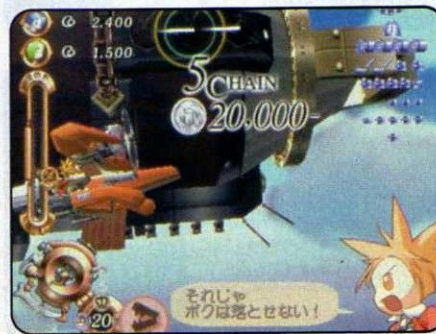
Os simpáticos monstros da série *Monster Rancher*, mesmo após almejarem uma carreira de sucesso nos desenhos animados, continuam marcando presença forte nos videogames. Agora, estreando nos 128 bits, as criaturas prometem atrair outra legião de fazendeiros que, seguindo o estilo das versões anteriores, deverão treinar seus bichos para combater em campeonatos e realizar expedições em busca de itens preciosos. Espera-se um número de criaturas superior ao visto nos 32 bits (que traziam 450 espécies).

Oni (PS2)

Ação, Bungie Software Products Corporation
Lançamento: janeiro de 2001

Ainda pior que nos dias atuais, a criminalidade tomará proporções catastróficas no futuro. E você, no papel do policial Konoko, deve lutar pela justiça e desafiar os piores tipos de criminosos da nova era. Apesar de usar um arsenal de alta tecnologia invejável, suas tarefas serão dificultadas pela imensidão proporcionada pelos cenários em 3D – o que permitirá horas de exploração. Evidentemente, além de usar a inteligência para solucionar alguns casos, o tira também resolve os problemas com os punhos.

Sky Gunner (PS2)

Ação, Sony Computer Entertainment
Lançamento: 2001

Ação explosiva e personagens desenhados no melhor do estilo mangá. Arremessado num ambiente em 3D, aqui seu objetivo é controlar um avião de guerra e destruir os adversários que cruzarem seu caminho. Com os cenários detalhados, conferem-se desde áreas descampadas até cidades bem desenvolvidas. Os vôos são dotados de velocidade e dezenas de inimigos poderão manobrar naves no seu encalço. E apesar dos chefes gigantescos, os bons ventos garantem itens para coletar e melhorar seu poderio bélico.

Twisted Metal: Black (PS2)

Ação, Incognito
Lançamento: 2001

Pilotos insanos no volante de veículos armados só podem gerar confusão – e é isso mesmo o que você confere em *Twisted Metal* (metal retorcido). Na pele de algum dos motoristas malucos disponíveis, você poderá dirigir caminhonetes, esportivos, jipes e até caminhões, enquanto persegue os inimigos e tenta destruí-los com explosivos, foguetes, metralhadoras, mísseis ou mesmo raios laser. A novidade da versão *Black* é poder destruir os dez cenários presentes, derrubando os escombros sobre os adversários.

Tomb Raider Neo (PS2)

Ação, Core Design Limited
Lançamento: final de 2001

Essa gata encanta muita gente... e não é sem razão, pois ela está cada vez melhor. Nos 128 bits, prometendo inovar, a versão *Neo* (nome provisório) apresentará o novo modelo virtual da heroína (com curvas mais sinuosas). E não só Lara ganhará visual apurado, mas também os cenários receberão uma dose cavalar de polígonos, gerando ambientes mais amplos e até mesmo permitindo a inclusão de mais objetos e personagens pela aventura. O estilo é velho conhecido, mas sua jornada será dividida por capítulos.

Wipeout Fusion (PS2)

Corrida, Psygnosis
Lançamento: março de 2001

A velocidade tem endereço certo nas pistas de *Wipeout*. Apesar de todas as equipes originais estarem presentes (no total de oito), o visual está ainda mais futurista e a competição o arremeterá a ambientes complexos. Iniciada a prova, as aeronaves podem ultrapassar a barreira dos 1.000km/h e realizar curvas em 360º, usando ainda equipamentos como campos de força e torpedos de prótons contra os oponentes. A novidade, porém, é a possibilidade de comprar equipamentos para envenenar a aeronave.

World Sport Cars (PS2)

Corrida, West Racing
Lançamento: 1º trimestre de 2001

Se você é daqueles apaixonados por carrões e exige veracidade nas corridas, prepare-se. Em *WSC* a simulação é alta, e a velocidade das competições, realista. Outro destaque fica nos desenhos das pistas e veículos, que estão fabulosos. Também há diversas opções disponíveis e você poderá regular várias partes do automóvel, escolhendo desde a pintura até peças como câmbios, eixos, freios e dezenas de outras peças que realmente influenciam no desempenho do carro conforme são alteradas.

Humberto Martinez

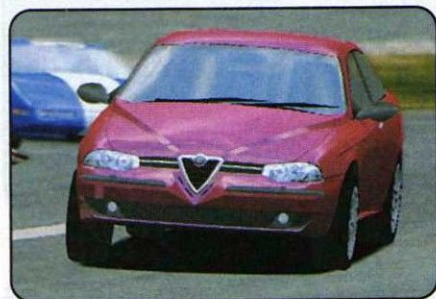
O melhor simulador de corridas

A terceira versão de GT foi totalmente remodelada e traz um realismo surpreendente

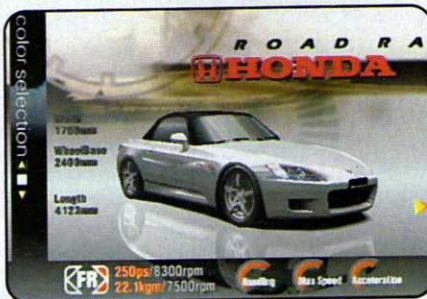
Prepare-se para uma nova era

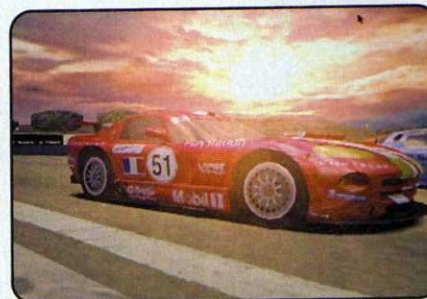
Imagine que a qualidade do melhor simulador de corridas do mundo está multiplicada diversas vezes. Pois é isso o que conferimos na nova versão de *Gran Turismo*, que passará uma experiência muito mais próxima do real que as vistas nos jogos atualmente. O melhor então é começar a economizar uma grana e esperar pela chegada de *GT3* até o final do 1º semestre deste ano – afinal o jogo trará controles e gráficos próximos à perfeição que a geração 128 bits vinha prometendo há tempos. Viva la revolución...

Os mais desejados do mundo

Por figurarem entre as melhores máquinas do planeta, os carros que acompanham a série *GT* povoam os sonhos de milhões de pessoas. É raro encontrar alguém que nunca tenha se imaginado pilotando um Viper ou alcançando a velocidade máxima de um Porsche. E se você é uma dessas pessoas, prepare-se para pilotar não apenas um desses possantes carros, mas também 150 modelos diferentes de veículos belíssimos. Confira alguns desses carangos e morra de inveja.

Mais bonitos do que na realidade

As últimas apresentações de *GT3* pelas feiras japonesa (Tokyo Game Show) e européia (ECTS) causaram grande surpresa ao revelarem um nível gráfico bem superior ao que foi apresentado no início do projeto. Não deu outra: todos os jogadores que já nem ligavam para o lançamento do game – devido aos constantes adiamentos – voltaram a contar os dias para pilotar as novas máquinas. Veja quais são os segredos inesperados (anteriormente) para *GT3*:

• Realismo nas máquinas: para provar que *GT3* será o melhor jogo de corrida, os produtores da Pholyphony foram extremamente zelosos na produção dos carros, utilizando inclusive pesquisas com veículos de verdade. Para ter uma idéia da dedicação nesse aspecto, basta dizer que foram necessárias duas semanas em média para construir cada um dos 150 modelos disponíveis e que cada um deles foi criado com 5.000 polígonos (a versão do PSX utilizava apenas 300) – o que significa dizer que serão dezesseis vezes mais detalhados e realistas que a versão de 32 bits.

Note os detalhes que são vistos no carro pela tela de seleção

• Show de luzes: um dos aspectos visíveis mais marcantes em *Gran Turismo 3* são os efeitos de luz e sombra. Na pista da floresta, por exemplo, você nota os raios de luzes incidindo pelos galhos das árvores e refletindo no seu pára-brisa – lembrando que também as sombras são refletidas no capô do carro. Outro ponto de destaque é a simulação do calor causado pelo clima e pelos potentes motores dos carangos. Os motoristas poderão notar distorções do ar mais quente das pistas, simulando com perfeição o efeito que conferimos pelas estradas nos dias de calor.

O pôr-do-sol visto deste ângulo faz a cena parecer comercial de TV

Sombras do cenário e reflexos nos carros aproximam-se da perfeição

• Câmeras: os sistemas de câmeras estão sendo produzidos de maneira cada vez mais trabalhada nos jogos de corrida – afinal a visão é primordial para imprimir um efeito realista à competição. E em *GT3* estarão disponíveis diversos pontos de câmeras diferentes, aumentando a emoção das provas e qualidade das filmagens conferidas nos replays das provas.

Podem-se ver os momentos emocionantes da corrida de diversos pontos

A câmera colocada em frente ao veículo é a mais empolgante de todas

Quando a visão aproxima-se dos carros, se notam mais detalhes

Assim, mesmo de fora do veículo, você pode acompanhar seu desempenho e o dos adversários, verificando em que pontos do traçado os carros foram melhores ou piores.

• Barulheira total: além de delirar com os roncos do motor de sua máquina, você vai tremer com a barulheira proporcionada pelas derrapagens – sendo que todos esses efeitos sonoros foram retirados de veículos reais nas situações correspondentes.
E para os proprietários de um sistema de som mais apurado, os programadores estão desenvolvendo uma propagação dos sons em ambientes em 3D, permitindo escutar o ranger dos veículos adversários de formas diferentes (variando de acordo com a distância e o modelo do carro). Isso tudo significa que você escutará os efeitos como se realmente estivesse pilotando um dos potentes carros disponíveis... e que os roncos serão ensurdecedores.

Pistas

Estão disponíveis quinze pistas para você realizar um test drive com os mais almejados carros de todo o mundo. Cada um desses traçados é muito bem produzido e esbanja detalhes tridimensionais como árvores, postes e diversas construções urbanas. Conheça alguns dos lugares onde os pilotos barbarizaram:

- Trial Mountain: curvas perigosas e magníficos efeitos de luz e sombra
- Super Speedway: circuito oval para testes de alta velocidade dos carros
- Laguna Seca: um trajeto perigoso com curvas extremamente fechadas de 180º
- Seattle City Circuit: belos cenários urbanizados pelas ruas de Seattle
- Rome Circuit: ambiente reproduzido das ruas de Roma (tem até o Coliseu)
- Deep Forest: cenário cercado de belos desfiladeiros, montanhas e túneis

Algumas das pistas são versões aprimoradas do *Gran Turismo* original

Graças ao peso dos carros, dá para fazer curvas fechadas derrapando

Os veículos com velocidade final alta se dão bem no traçado oval

Usando outras visões, você nota a riqueza de detalhes dos trajetos

Multiplayer sim, internet não

Em plena era dos jogos com opção on-line, o *GT3*, o melhor jogo de corrida da atualidade, não terá opção para partidas via internet. E nem adianta especular sobre o assunto, pois isso foi declarado pela equipe da própria fabricante Polyphony Digital. Acontece que *GT3* não terá apenas opções para partidas solo, mas poderá ser disputado entre até seis participantes simultâneos – e isso tirou muito suor dos programadores da empresa. É evidente que, para acelerarem juntos, os seis participantes precisarão investir bastante e dispor de três cabos de link, três jogos *GT3*, três televisores e três videogames... e só então poderão acelerar lado a lado.

Acelere fundo, literalmente

Para aproveitar ao máximo a sensação de velocidade e realismo do *GT3*, já está sendo produzido um acessório especial chamado GT Steering Peripheel. Ele é composto por um câmbio, dois pedais (acelerador e freio) e um volante. E graças à precisão do controle, será possível guiar o carro sob influência de aspectos como peso e tração dos carangos – enfim, o realismo proporcionado pelo acessório é fantástico. Agora, se não quer saber de volante coisa nenhuma, você poderá jogar muito bem com seu joystick comum – tendo a opção de usar apenas as duas alavancas analógicas para ter o controle completo do veículo. E um dos grandes lances de se usar o analógico do controle de 128 bits é que o nível de aceleração poderá ser controlado pela pressão da alavanca analógica (quanto mais você pressiona o analógico, mais o carango acelera).

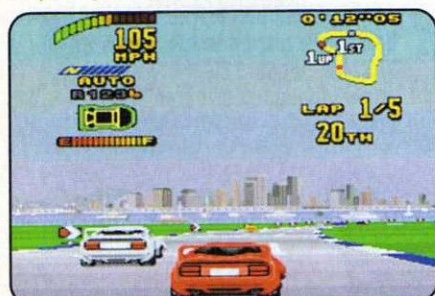
Além de muita beleza gráfica, as pistas surpreendem com curvas muito perigosas

Os melhores games de corrida

Jogos de corrida sempre foram um gênero que conquista facilmente as pessoas, usando nossa paixão pela corrida e até o sonho de ser um campeão para nos atrair. Há centenas deles, mas alguns ficaram na história e sempre vão ser lembrados com respeito. Confira os dez melhores jogos de corrida:

1º) Enduro (Atari)

Velho conhecido dos jogadores saudosistas, *Enduro* traz corridas com variações de clima

2º) Top Gear (SNES)

Provas disputadas em alta velocidade que embalavam os pilotos no ritmo das músicas

3º) Gran Turismo: The Real Driving Simulator (PSX)

Disponibiliza mais de 300 modelos de veículos entre dezesseis construtoras diferentes

4º) Daytona USA (Arcade)

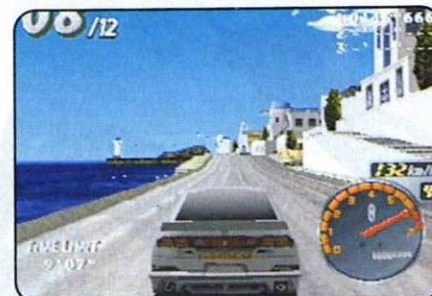
Sensação dos arcades até hoje, reúne filas de corredores loucos para pilotar stock cars

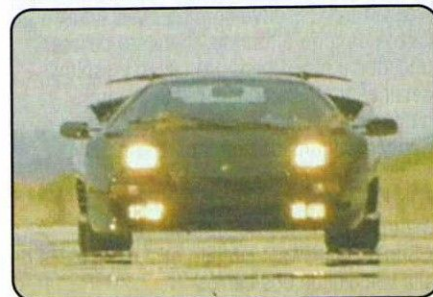
5º) Super Monaco GP (MD)

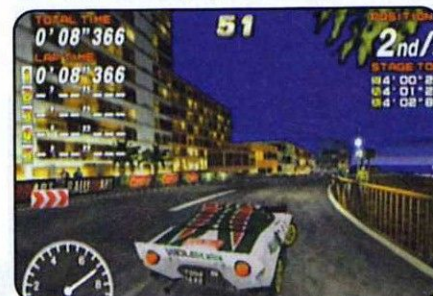
O maior clássico de Fórmula 1 da história, tornou-se febre na geração 16 bits

6º) Colin McRae Rally (PSX)

Priorizando o domínio do volante e realismo, nesse rali você corre contra o relógio

7º) Rage Racer (PSX)

Com veículos semelhantes aos stock cars, as competições eram repletas de derrapagens

8º) The Need For Speed (3DO)

Os motoristas guiam carros como Ferrari e Lamborghini Diablo por pistas paradisíacas

9º) Sega Rally Championship (Arcade)

Sensação dos fliperamas, *Sega Rally* coloca os pilotos em rachas por pistas lamacentas

10º) Formula 1 (PSX)

Inovando as competições de F1, as provas trazem toda a emoção das transmissões de TV

Os derivados da velocidade

Juntando a adrenalina das competições entre veículos sobre quatro rodas (às vezes nem isso) com bastante criatividade, os produtores já presentearam os videogames com diversos títulos bem interessantes (e variados), inventando gêneros bastante divertidos. Veja os dez melhores deles segundo a Redação:

1º) F-Zero (SNES)

Incríveis naves futuristas viajando a velocidades que ultrapassam a barreira do som

2º) Driver (PSX)

Sinta a tensão das perseguições sobre quatro rodas pelo submundo do crime organizado

Com certeza os modelos da série *Viper* são dos mais cobiçados no mundo e também dos mais potentes em *GT3*

3º) Super Mario Kart (SNES)

A turma do Mario em competições trapaceiras, misturando corridas e poderes especiais

4º) Crazy Taxi (DC)

Bancando um taxista, você leva seus passageiros acelerando fundo por toda a cidade

5º) Wipeout (PSX)

Muita velocidade e destruição em rachas embalados por trilhas sonoras de puro tecno

6º) Rock 'n' Roll Racing (SNES)

Rachas insanos entre carangos armados que aceleram ao som de bandas clássicas de rock

7º) Destruction Derby (PSX)

Usando o motor e as ferragens dos veículos, pilotos jogam sujo durante as competições

8º) Diddy Kong Racing (N64)

Ação e exploração em três categorias distintas de veículos (avião, kart, hovercraft)

9º) Rogue Trip: Vacation 2012 (PSX)

Veículos turbinados com armas enfrentam-se em arenas onde a única regra é sobreviver

10º) 18 Wheeler American Pro Trucker (DC)

Caminhões pesados e possantes correm contra o tempo pelas estradas norte-americanas

Unreal para todos

PCs? Quem precisa deles quando este superjogo chega para PlayStation 2 e Dreamcast?

Crispin Boyer

Ela pode até ser a empresa por trás de um dos melhores títulos para PC no ano passado, mas a Epic Games ama os consoles. Querem prova? Prova A: eles usam o Dreamcast em seu escritório para partidas freqüentes de *Soul Calibur*. Prova B: o projetista-chefe, Cliff Bleszinski, ganhou o segundo lugar nos campeonatos estaduais em Worcester, Massachusetts, quando era criança ("Foi como naquele filme *The Wizard*", diz ele. "Tivemos de jogar *Super Mario*, *Rad Racer* e *Tetris*. Ganhei um cartucho de *Super Mario 3* e outros brindes da Nintendo"). E a prova C: o jogo *Unreal Tournament*, da Epic – desenvolvido em parceria com a Digital Extremes e vencedor do Prêmio de Jogo do Ano de 1999, pela revista *Computer Gaming World* – parece um título para console. Sua inteligência artificial é radical: os inimigos fazem piadas enquanto tentam estourar sua cabeça. Ele apresenta uma situação de jogador único melhor que a do rival *Quake 3 Arena*, um jogo de tiroteio em primeira pessoa. Você poderá se desviar de ataques e se transformar, usando opções que alteram o jogo, fazendo sua cabeça ficar enorme ou deixando tudo em baixa gravidade. Narrações sarcásticas são ouvidas quando você mata alguém. "Com exceção da interface, o jogo é essencialmente o *Mortal Kombat* com equipes e armas", diz Bleszinski.

Mas estamos nos adiantando. Afinal, a *EGM* e a *Ação Games* são revistas sobre consoles e existem muitas chances de que alguns de vocês não saibam que jogo é esse. Como o *Quake 3 Arena*, o *UT* não oferece a opção de jogar sozinho, do tipo que você acha em *Perfect Dark*. Em vez disso, ele proporciona um aumento instantâneo no fluxo de adrenalina, com seu torneio de apenas um jogador e a possibilidade de jogar em rede, tudo parte de um cenário, quase imperceptível, de uma competição ultraviolenta num programa futurista de televisão. Mas é a seleção de módulos que faz o jogo se destacar da competição.

PS2 e DC têm novos personagens

A Epic, com sede no estado americano da Carolina do Norte, está criando a versão para PS2 em casa e adicionando uma seleção nova e distinta de personagens disponíveis. Você terá 21 personagens no total, apesar de precisar libertar a metade deles através de códigos secretos e passando de nível. A Epic espera que esses personagens dêem ao *UT* certa personalidade no estilo dos jogos de luta. "É difícil conseguir isso num jogo em primeira pessoa", diz Bleszinski, "em que não ficamos olhando apenas para o traseiro da Lara Croft o tempo todo. Mas você verá umas fotos bem legais dos personagens quando os escolher e ouvir seus nomes anunciados como numa luta. E, assim que matar um personagem, verá a cara dele aparecer no seu display, reclamando." A empresa Secret Level Games, que cuida da versão para Dreamcast do *UT*, também está adicionando esses personagens. E, claro, ambas as versões estão sendo modificadas para serem jogadas com joystick.

O maior problema foi adaptar os grafismos do PC, que tem muito mais capacidade de memória, para as versões que serão jogadas em consoles. À esquerda, uma tela de *Unreal Tournament* em sua concepção original para PC. À direita, a mesma cena do jeito que ficará nos consoles

Na versão para PS2 (ao alto), há mais mapas do que no Dreamcast (acima): 51 contra 45. Em compensação, no DC você tem três modos multiplayer (são dois no PS2), pode jogar com até oito pessoas (quatro no PS2) e não precisa comprar acessório algum para se divertir em rede

Versão PlayStation 2

Existem modos como deathmatch e capture the flag – comuns nesse gênero –, mas também há o domination e o assault (só no PS2), em equipe. O modo principal de único jogador do *UT* apresenta esses módulos numa escala. Dessa forma, conquistando os mapas do deathmatch, você abre os mapas de capture the flag; tendo sucesso em capture, você abrirá os domination maps, e assim por diante. Finalmente, você chegará ao modo chalenge, em que estão os robôs mais durões do jogo, projetados para serem os mais difíceis em alguns dos mapas.

A versão para PS2 traz todos os modos de jogo do original em PC, mas não todos os mapas. "Alguns não foram colocados por questões de memória", explica Bleszinski. Para compensar os estágios restantes, a Epic está adicionando quinze novas arenas para o modo multiplayer, dando ao jogo um total de 51 mapas. O *UT* para PS2 permite que a tela seja dividida em até quatro jogos. Más notícias: a versão do PS2 não oferece mapas de domination e assault para o modo multiplayer. Agora, as boas notícias: os quinze novos mapas foram desenvolvidos tendo em mente a tela dividida. "Eles estão menos detalhados para que você possa jogar com a tela dividida para quatro jogadores", diz Bleszinski.

Versão Dreamcast

Para a versão do DC, a Secret Level, com sede em San Francisco, Califórnia, está adicionando os mesmos quinze mapas do modo multiplayer. Infelizmente, o jogo traz apenas a tela dividida em duas, não em quatro (mas, até aí, você pode jogar esses mapas na SegaNet com até oito pessoas). O modo assault também foi cortado totalmente da versão do DC. Por outro lado, você poderá jogar domination com múltiplos jogadores (o que não pode fazer no PS2).

A Infogrames planeja testar e escolher os mapas que funcionam melhor e dar aproximadamente 45 mapas ao *UT* para DC. A Secret Level contratou uma equipe de projetistas de mapas do *UT* para reconstruir muitos níveis do original do PC e fazê-los funcionar dentro das restrições de memória do DC. "Eu não acho que alguém vai notar a diferença", diz Pete Clark, o vice-presidente de produção da Secret Level. Por que tantas mudanças? Culpe um criminoso: a Falta de Memória. "O *UT* realmente precisa de 64 megas de RAM, no mínimo, porque é isso que o PC tem", explica Clark. "Mas duvido que alguém vá realmente notar. Se prestar muita atenção ao rosto de um personagem, vai perceber que alguns detalhes sumiram, mas até aí ele já vai ter matado você". Na verdade, ambas as versões para console estão ótimas em aparência e jogabilidade.

O PS2 (ao alto) tem gráficos com mais detalhes do que a versão para DC (acima)

Partida de UT em rede

Claro, você pode jogar contra os seus amigos em uma TV com ambas as versões do *Unreal Tournament*, mas sejamos sinceros: telas divididas são para mariquinhas – ainda mais quando os jogos para DC e PS2 possibilitam partidas em rede. A versão para DC tem uma vantagem definitiva nesse departamento. A empresa Secret Level está incluindo capacidade total para jogos on-line através da SegaNet. O plano é permitir que até oito jogadores batalhem simultaneamente – isso é o dobro do que é permitido no *Quake 3 Arena,* um jogo rival de tiroteio em primeira pessoa (embora você não possa jogar contra usuários de PC como consegue fazer com o *Quake 3* para DC). "Quatro jogadores permitem um ótimo desempenho, mas você será capaz de jogar com até oito", diz Matt Powers, o produtor de *UT* na Infogrames.

Quando falamos com a Secret Level para esta reportagem, disseram-nos que o *UT* funciona bem, mas não perfeitamente, na SegaNet. A média de falhas era de 200. "Você tem de atrair os inimigos o tempo todo para acertá-los", conta Pete Clark, da Secret Level. "A Sega jura que vai melhorar. Eu quero que fique em torno de 30 pings, mas isso não vai acontecer." A Infogrames disse que o *UT* deve funcionar com o adaptador de ethernet da Sega, que será lançado em breve (embora ainda não tenham conseguido testar o jogo com esse aparelho). Essa conexão em banda larga vai melhorar de maneira radical o desempenho on-line.

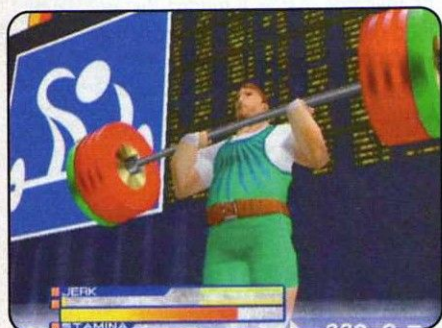
Jogar em rede com o PS2 já é outra história. Já que a estratégia on-line da Sony não deve se solidificar em 2001, a Epic está lhe dando a opção de construir sua própria rede em casa. Bastam uns poucos ingredientes básicos. Compre um cabo IEEE1394 (também conhecido como iLink ou FireWire) em lojas especializadas e será capaz de unir dois PS2 para um confronto divertido. Esse esquema funciona exatamente como o Link Cable no PlayStation original: ambos os jogadores vão precisar de sua própria cópia do jogo e de uma TV. Agora, se você quer mesmo ficar maluco, invista num equipamento de FireWire e você poderá ligar quatro PS2 juntos num verdadeiro estilo de festa-LAN (porém, essa opção está oculta e você vai precisar de um código secreto para destravá-la). O modo de rede trabalha com os mesmos mapas e modos disponíveis no jogo de tela dividida. Em outras palavras, você pode jogar deathmatch e capture the flag, mas só. Os módulos de assault e domination só podem ser jogados individualmente.

A opção de rede do PS2 pode se tornar bem complicada. Os cabos de FireWire custam 40 dólares cada, e um OrangeLink de equipamento FireWire, 100 dólares. Como cada pessoa precisará ter seu próprio cabo FireWire, um PS2, uma cópia do jogo e uma TV, é fácil ver que essa história de partida para quatro jogadores pode fazer um buraco na sua conta corrente com muita rapidez.

Para você jogar em rede com o PS2, será preciso comprar um FireWire, que custa para os gringos cerca de 99 dólares. O acessório faz a conexão entre as máquinas. Com o DC, é mais fácil: via SegaNet

ESPN International Track and Field (DC)

Esporte, Konami Computer Entertainment
1 a 4 jogadores, 1 GD

Após nossa tímida participação nos pódios da Olimpíada de Sydney, chegou sua chance de reverter a situação e honrar as cores da bandeira. À frente de milhões de espectadores que lotam estádios belíssimos, você faz suas performances em esportes como ciclismo, levantamento de peso e até nas competições de atletismo. Os controles são fáceis e simples (e ainda vêm com explicativos), mas é provável que seus dedos fiquem doloridos e calejados de tanto serem forçados para a precisão e velocidade necessárias.
Nota final: 7,0

Cuidado para não sujar as calças, mané!

É melhor correr, senão tua mulher vai te pegar com o pau de macarrão

Seaman (DC)

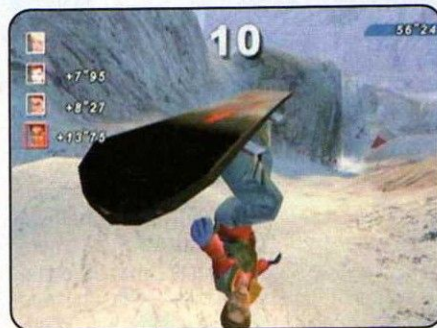
Criação, Vivarium
1 jogador, 1 GD

Os seus amigos riem porque você tem um peixe como animal de estimação? Então faça com que eles fiquem de boca aberta diante do seu novo bichinho: seaman, um peixe virtual que conversa com você como um ser humano. Em frente a um pacato aquário, você cria seus próprios seres marinhos, dando alimento e cuidando da temperatura da água e do oxigênio lá dentro.
A princípio, pode não parecer lá muito emocionante, mas, com paciência e dedicação, sua criatura frankenstein se tornará bastante interessante.
Nota final: 6,0

Qual é o problema, mané? Se você acha isso uma chatice é porque não viu as sereias

Sega Extreme Sports (DC)

Esporte, Sega Sports
1 jogador, 1 GD

Se você gosta de aventura, mas não tem medo de ralar o joelho, esse jogo é a opção certa para você. Reunindo esportes radicais como asa-delta, bungee jump, mountain bike e snowboard, *Extreme Sports* vai colocá-lo nas situações mais dementes que um ser humano pode imaginar – cenas que só os atletas radicais enfrentariam. Mas não se empolgue tanto, pois, apesar da primeira impressão ser boa (afinal as animações são legais), os gráficos durante a ação não são dos melhores, e os controles, bem fracos.
Nota final: 4,0

Alto risco, grandes manobras e seis provas diferentes. Loucuraaaaa!

Sonic Shuffle (DC)

Gincana, Sega Enterprises
1 a 4 jogadores, 1 GD

O porco-espinho mais famoso do mundo está de volta aos 128 bits – e ele está querendo embaralhar (shuffle) os fios de seu controle. A versão do ouriço tem cenários em 3D e personagens com design totalmente diferente dos jogos originais – ganhando um visual de cartoon. As disputas rolam entre quatro heróis (Amy, Knuckles, Sonic e Tails) num enorme labirinto que lembra os velhos jogos de tabuleiro. Pelos caminhos, além das argolas e tesouros, existem minijogos no estilo gincana – são vários desafios.
Nota final: 5,5

Pintou um clima de inveja? Não olhe assim para Tails, seu ouriço!

Sega Marine Fishing (DC)

Esporte, Sega Sports
1 jogador, 1 GD

Quem pesca não joga videogame e vice-versa, certo? Errado. Prova disso é que *Marine Fishing* leva os desafiantes virtuais em competições pesqueiras por lagoas, praias e rios – dispondo inclusive de uma quantidade razoável de iscas e peixes (tem de barracuda a tubarão, peixes que só faltam virar o barco). Em termos visuais o clima é perfeito, entretanto, quando falamos sobre o aspecto sonoro, as provas perdem o rumo e são embaladas até por rock... e, digamos, esse não é o ritmo mais adequado ao esporte.
Nota final: 6,5

Como nas competições de verdade, o marlin vale uma pontuação alta

4X4 Evolution (DC)

Corrida, Terminal Reality
1 a 4 jogadores, 1 GD

Que tal encarar os solavancos de uma corrida insana no meio do deserto? Essa é a proposta de *4x4 Evolution*, uma disputa em que grandes máquinas fora-de-estrada lutam entre si e contra dezenas de obstáculos. São quinze opções de pistas, acompanhadas de cenários perfeitos e uma incrível sensação de velocidade. A única falha está na gravidade. Ao que parece, a Terminal Reality esqueceu que essa lei da física também vale para os desertos: após cada buraco, os carros quase voam para fora da estratosfera.
Nota final: 6,5

Os cenários são enormes. Tome cuidado para não se perder pela pista

Army Men Sarge's Heroes (DC)

Ação, The 3DO Company
1 ou 2 jogadores, 1 GD

A infindável luta entre soldados verdes e amarelos acaba de ganhar sua versão para 128 bits. Sarge, o herói do game, conta com seus melhores homens – Thick, Riff, Scorch, Hoover e Shrap – para salvar os reféns raptados pelo terrível e amarelo General Plastro. Este, por sua vez, tem armas potentes e inovadoras, capazes de aniquilar todo o Plastic World. Gráficos corretos e bonitos enchem os olhos e lembram realmente bonecos feitos de plástico – como aqueles que você ganhava no Natal há alguns anos.
Nota final: 5,5

Será que você é homem suficiente para brincar com bonecos coloridos?

Bugs Bunny & Taz: Time Busters (PSX)

Aventura, Infogrames Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

O que acontece quando dois dos mais malucos personagens da Warner juntam-se e viajam pelo tempo fazendo doidices à vontade? Pois é, a Infogrames teve a pachorra de colocar Pernalonga e Taz numa só odisséia – cada um como opção para determinada fase. O senso de humor é ótimo, e as estratégias, extremamente malandras. Para derrotar os inimigos grandalhões, por exemplo, faça com que corram atrás de você até que fiquem cansados. Depois basta chutá-los no traseiro. O que é que há, velhinho?
Nota final: 5,5

Chute forte a bunda dos inimigos. Assim eles ficarão desmoralizados

Demolition Racer: No Exit (DC)

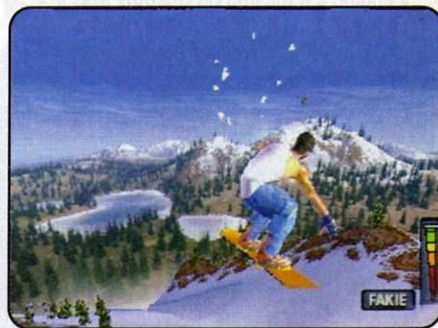
Corrida, Infogrames Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Chame a polícia, os bombeiros e depois ligue para o hospital, porque a coisa vai ficar feia. Chegou a vez de os maníacos destruidores de carangos ganharem o seu próprio GD. O resultado é um jogo rápido e nada complicado: você pega um carrão envenenado, entra na arena e parte para a selvageria. Para tanto, basta subir numa rampa e tentar aterrissar no teto de um dos seus adversários. A cada trombada dá para ver os arranhões e as partes detonadas na lataria.
Bonito, mas fica devendo para um 128 bits.
Nota final: 5,5

Após esmagar uns carros, você tem uma sensação inexplicavelmente boa

Cool Boarders 2001 (PSX)

Esporte, 989 Studios
1 a 2 jogadores, 1 CD

Prepare-se para toneladas de neve, montanhas gigantescas e tombos fantásticos. Chegou a versão 2001 do mais aclamado jogo de snowboard dos 32 bits, trazendo melhorias razoáveis. O visual geral foi turbinado com gráficos mais limpos, detalhes mais caprichados e um número maior de pistas congelantes para você se arrebentar. Além das conhecidas extensões de manobras que já apareciam em seu antecessor, foram incluídos movimentos especiais para cada personagem, estimulando a adrenalina e aumentando o risco.
Nota final: 6,5

Será que dá para sentir frio rasgando as montanhas nessa velocidade?

Fifa 2001: Major League Soccer (PSX)

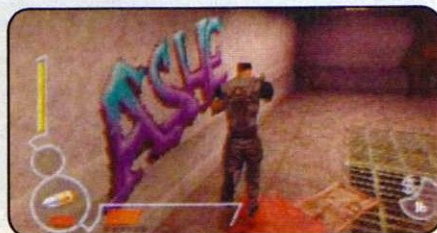
Esporte, Electronic Arts Incorporation
1 a 8 jogadores, 1 CD

O consagrado *Fifa* retorna de cara nova. A mudança mais radical ficou por conta da visão básica, agora superior – que pode ser ajustada para o ângulo original. Já o controle, mantendo a tradição, permanece como um dos melhores do gênero, assim como os gráficos – limpos e bonitos. A grande quantidade de times oficiais é marca da série, garantindo a escolha de equipes de todo o mundo. Indicado tanto para os veteranos quanto para os novatos na arte de mandar a bola para o fundo da rede. O problema é que os 32 bits já não suportam as inovações.
Nota final: 6,0

Se as fotos tivessem som, você estaria ouvindo uma batucada de primeira

Blade (PSX)

Ação, Activision Incorporation
1 jogador, 1 CD

Se você quase coloriu as calças lendo o best seller *Drácula*, então nem chegue perto desse game. Na pele do mais obstinado caçador de vampiros dos quadrinhos, você terá de usar muita força bruta para sobreviver. Quem aparecer na sua reta deve morrer, de policiais a nosferatus – e para isso não faltam armas letais no seu arsenal. A história é baseada no roteiro do longa-metragem *Blade* e a engine é a mesma de *Shadow Master* e *Quake 2*. É de gelar o sangue, mas a jogabilidade poderia ser menos dura.
Nota final: 6,5

Os bandidos e outros inimigos estão por todos os lados. Fique alerta

Ultimate Fighting Championship (PSX)

Luta, Crave Entertainment Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 CD

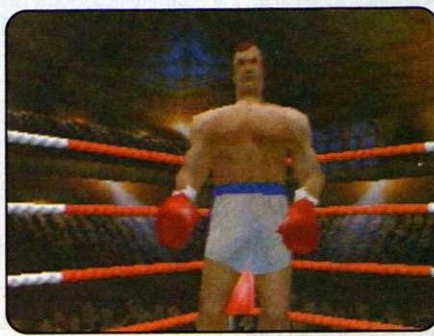
O maior campeonato de luta chega ao PSX, mas é nocauteado pela concorrência. *UFC*, sucesso absoluto nos 128 bits, tornou-se um verdadeiro fiasco na versão 32 bits. O padrão gráfico diminui sensivelmente e a movimentação ficou lenta e desengonçada. Mas a grande decepção vem na hora de pegar o controle e partir para a porrada – uma aberração. Não importa que personagem você escolha, ser espancado é o seu destino. Da maneira como foi feito, simplesmente não há como se divertir. É masoquismo puro.
Nota final: 3,0

Se você não treinar, será esbofeteado com violência. Se treinar, também

Vem, meu bem, que eu quero colocar a sua cabeça debaixo do meu sovaco

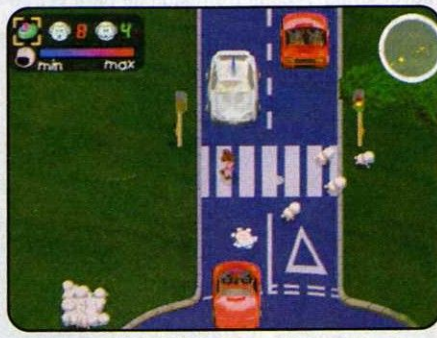
Mike Tyson Boxing (PSX)

Esporte, Codemasters Limited
1 ou 2 jogadores, 1 CD

A fera do boxe retorna aos ringues. Ou melhor, aos ringues dos videogames. Mas, em compensação, uma estréia tão ruim que, se Mike Tyson entendesse de games, ele provavelmente espancaria os designers da Codemasters. A jogabilidade é horrível, nenhum personagem – fora Tyson – existe de verdade e, para completar, os movimentos são lentos e feios. Os poucos pontos interessantes são as dicas de como tornar-se campeão mundial, vindas do próprio Mike. Ele só não ensina como morder a orelha do adversário.
Nota final: 2,0

A visão deste ângulo atrapalha muito e não deixa a porrada rolar solta

Sheep (PSX)

Estratégia, Empire Interactive
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Pegue firme no cajado, respire fundo e prepare-se para guiar um grupo de ovelhas estúpidas. Estranho? Pode até ser, mas essa é a sua missão em *Sheep*, um desafio que lembra muito o clássico *Lemmings*. Para botar ordem nas bolas de lã, você pode escolher entre quatro personagens, humanos ou caninos. O objetivo é levá-las aos lugares certos em no máximo quatro minutos. A dificuldade fica por conta de buracos, ceifeiras e outras maluquices do caminho. É bastante simples, mas vai fazer você rir à beça.
Nota final: 5,0

Cuidado, mais ainda nas estradas: manter as ovelhas juntas é crucial

The Dukes of Hazzard 2: Daisy Dukes it Out (PSX)

Corrida, South Peak Interactive
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Os gatões de *Hazzard* estão de volta. Agora, um novo morador do condado de Hazzard botou a culpa de um assalto a banco na querida Daisy, prima da dupla. Bo e Luke devem fazer de tudo para resgatá-la. A novidade da versão é a possibilidade de controlar também outros personagens, como a própria Daisy, Cooter e muitos outros. As missões não são fáceis, já que, além de correr contra o tempo, você tem de se livrar da polícia e dos inimigos. Boas doses de emoção caipira, mas a aparência não impressiona.
Nota final: 5,0

Com uns carangos desses, qualquer um é capaz de fazer loucuras

Disney's The Emperor's New Groove (PSX)

Aventura, Argonaut Games
1 jogador, 1 CD

O arrogante imperador Kuzco foi enganado pela própria conselheira – a maléfica Yzma – e transformado em uma lhama. Agora ele depende da ajuda de Pacha, um mero camponês, para voltar ao normal e reaver o trono. Esse é o enredo não só do novo filme da Disney, mas também de seu novo jogo. As falas são hilariantes, e as piadas, tenebrosas como só a empresa do Mickey sabe fazer. Se esse for seu próximo jogo, esteja preparado para viajar por paisagens maravilhosas e enfrentar palhaçadas cinematográficas.
Nota final: 6,0

Os cenários, no estilo cartoon, são alegres e muito bem trabalhados

Batman Beyond: Return of the Joker (PSX)

Ação, Kemco
1 jogador, 1 CD

A o cinema deu ao defensor de Gotham um visual futurista e, é claro, o mundo dos games não poderia deixar a mudança passar impune. *Batman Beyond* é o retrato fiel da série de desenhos que tem mexido com o público americano, centrando-se em cenários sombrios e rostos quadrados. O problema é que, com tanta fidelidade, a agilidade e destreza do herói ficaram de lado, resultando num jogo extremamente lento. Bom para quem já acompanha a atual fase do morcegão... e gosta de sentar o braço em adversários fracos.
Nota final: 4,5

O novo *Batman*: ambiente mais escuro, vozes mais grossas, menos ação

Seus movimentos são insanos. Coisa de quem dorme de cabeça para baixo

O Aranha mostra toda sua técnica de tricô e crochê para os inimigos

Spider-Man (N64)

Ação, Activision Incorporation
1 jogador, 1 cartucho

As noites de Manhattan estão pegajosas novamente. O Aranha retorna à cena com teia nova, desta vez em 64 bits. Agora a missão é encontrar o paspalho que disseminou uma fumaça venenosa por Nova York, na verdade o temível Dr. Octopus. Outros vilões estão na jogada, como Mistério, Escorpião e Venon. Mas a Activision teve o cuidado de deixar tudo equilibrado e projetou aparições importantes de grandes amigos do nosso mocinho, como Demolidor, Gata Negra e Capitão América. Diversão fácil e sem frescura.
Nota final: 8,0

Mia Hamm Soccer 64 (N64)

Esporte, Silicon Dreams
1 a 4 jogadores, 1 cartucho

Apesar de não ser muito famosa por aqui, Mia Hamm é considerada pelos gringos o próprio Pelé de saias e, justamente por isso, ganhou um futebol com seu nome. Mas é pouco provável que isso faça dela um ser amado por todos: os gráficos são simples para um console de 64 bits e as bonequinhas não respondem bem aos comandos durante as jogadas. Entre as opções, estão 50 times diferentes – 32 da liga nacional americana – e quatro modos de disputa. Se você não pode ganhar das mulheres, junte-se a elas.
Nota final: 4,5

Agora você pode chamar a bela Mia para jogar nos campos da sua casa

Ação em dose de terremoto

Que computador, que nada! Participar de partidas multiplayer está ainda melhor

Além de feios, os caras são fortes e fazem caretas. Bom para metaleiro

Exagero de criatividade: este cenário parece uma boca de dinossauro

Para se equipar, passe por cima das armas que ficam caídas pela arena

Com certos tipos de armadura, você fica protegido por muito tempo

Detalhes medievais fazem com que você se sinta o verdadeiro Conan

Sangrento como sempre, *Quake 3 Arena* ganha espaço nos 128 bits. E a melhor notícia: ele trouxe grandes inovações, mas não perdeu a selvageria que lhe é característica. Entre os novos acessórios, o que chama mais a atenção são as novas e fascinantes possibilidades de batalha presentes no Dreamcast. Além dos tradicionais single e multiplayer, há abertura para que o jogo seja executado pela internet, com adversários a distância – opção nunca vista antes em um console caseiro.

Para você conseguir ser o último e único sobrevivente de sua raça, vai ter de suar muito a camisa. São 25 guerreiros desalmados, prontos para fuzilar a sua cara com um arsenal de respeito, incluindo espingardas calibre 12, lançadores de foguetes, armas de raios ou plasma e outras geringonças com impressionante poder de destruição.

As 30 arenas disponíveis estão entre os lugares mais traiçoeiros que você já viu. Há muito espaço para combate e não faltam armadilhas espetaculares, inimigos de tocaia nas sombras, nevoeiros e outros perigos imprevisíveis. A única crítica cabível ao jogo é a violência sem limites – que pode incomodar bastante os mais sensíveis. Há mais sangue do que oxigênio no ar, sempre acompanhado de belos cortes e dilacerações. Bem, mas isso não o incomodará se você lembrar que tudo não passa de experiência virtual.

Grande som e ótima movimentação, o que só vem a comprovar que o Dreamcast é uma plataforma capaz de levar os melhores jogos do PC aos televisores, sem perder a perfeição.

Ronaldo Testa

"Sabe, tango é o meu forte"

Quake 3 Arena

Ação	
	Gráficos 8,5
	Som 8,0
	Jogabilidade 8,0
Fabricante	Diversão 7,5
Raster	Nota final 8,0

Jogos recomendados

Perfect Dark (N64)
Quake 2 (PC)
Unreal Tournament (DC)

Armas do futuro?

Parece que os produtores de games querem mesmo acabar com as armas simples, como revólveres e facas. *Quake 3 Arena* é mais uma prova de que hoje o mercado só quer equipamentos com poder de destruição bestial, coisas que incham os adversários até que eles explodam, ou abram buracos negros no meio do chão. Daí para pior. Fique atento e procure evitar jogos com violência desnecessária. Só jogue jogo legal.

Internet

www.activision.com
www.quake3arena.com
www.sega.com

Mickey's Speedway USA

Acelere forte com a Disney

Junte-se aos personagens Disney numa caçada surreal para resgatar o pobre Pluto

Você já imaginou que tipo de pessoa poderia ser má o suficiente para raptar Pluto, o cão mais bonachão que o mundo já viu? Certamente nenhum humano conseguiria fazer isso, mas já as doninhas... Isso mesmo: os vilões cara-de-rato levaram embora o melhor amigo de Mickey, e agora ele e seus colegas têm de rodar os Estados Unidos de leste a oeste até encontrá-lo.

Como as doninhas estão milhas e milhas à frente de seus perseguidores, o jeito encontrado pela trupe foi pegar uns karts endiabrados e comer o asfalto. E, sem mais nem menos, a caçada entre amigos transformou-se em uma acirrada disputa para ver quem alcança os malfeitores primeiro. Todo mundo está na briga, de Pato Donald a João Bafo de Onça.

A aventura ganha ainda mais emoção com as bugigangas inventadas pelo pirado professor Pardal, como aviões teleguiados, carrinhos de controle remoto, bolhas de sabão protetoras, bolas de beisebol e turbos que fazem sua pequena máquina acelerar sem dó e mandar os oponentes direto ao acostamento.

Você pode escolher entre três modos principais de disputa: traffic troubles, motor way mania e freewayphobia, além das opções de time trial (contra o tempo) e o tontest (batalha de destruição). No total são 20 pistas ao redor dos EUA, muitos personagens secretos e truques à beça para você zoar todo mundo. E quanto ao troféu? Ou seja, o Pluto? Bem, na verdade, as doninhas estão sempre um passo à frente e, como todo bom esportista deve saber de cor, o importante é a competição, não a vitória.

Felipe Azevedo

Mickey é um corredor estável, habilidoso e não costuma fazer orelhadas

A máquina do Pateta demora para acelerar, mas atinge a maior velocidade

Mickey's Speedway USA

Corrida	
	Gráficos 9,0
	Som 8,5
	Jogabilidade 9,5
Fabricante	Diversão 8,0
Rareware	Nota final 8,7

Jogos recomendados

Diddy Kong Racing (N64)
Mario Kart 64 (N64)
Speed Punks (PSX)

Ao completar um dos modos principais, você ganha uma festa de arromba

Seguindo a nova onda da Disney, aqui também as mulheres são as heroínas

A história de uma lenda

Walt Disney foi o desenhista mais influente de todos os tempos, graças à gigantesca empresa que ele fundou. Criador do Mickey e dos parques temáticos, Disneylândia e Walt Disney World, nasceu na cidade de Chicago, em 1901. Seu pai, Elias Disney, era meio irlandês, meio canadense, e sua mãe, Flora, era meio alemã, meio americana. Já Walt não fugiu à regra: tornou-se um homem meio cômico, meio gênio.

Internet

www.rareware.com

Se você não ganhar, vai escutar um monte desse pato enfurecido

Esmurrando os hematomas

Os caras mais encrenqueiros dos ringues voltam para matar você de tanto rir

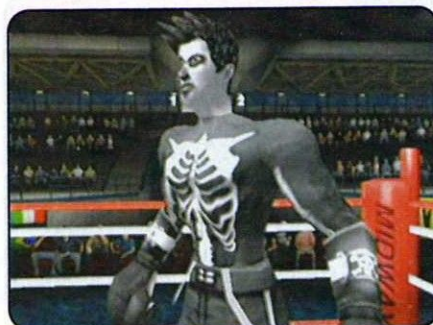
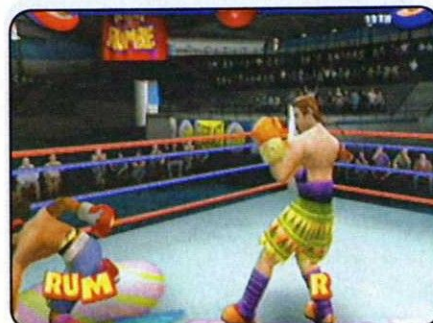
Se você gosta de pancadaria, então acabou de encontrar o game perfeito. Agora, se o seu negócio é algo mais descontraído... surpresa! Esse jogo também é ideal para você. Em sua segunda versão, *Ready 2 Rumble* traz hematomas muito mais reais e a nova e empolgante opção com a qual é possível esmurrar o adversário direto para fora do ringue – acabando a luta de uma só vez.

Do velho time de personagens, quase todos foram mantidos, entre os quais estão a sensação black Afro Thunder, o brutamontes Butcher Brown, o urso croata Boris Knokimov e o chinês queixo-de-aço Jet Chin. Ao todo, são 23 esquisitices humanas, dentre elas onze lutadores secretos. Ou seja, você terá de esbofetear muitos adversários para habilitar os diversos macetes desta competição de boxe. E tanto esforço não é em vão, pois entre os atletas secretos estão ídolos como o jogador de basquete Shaquile O'Neal e até o astro Michael Jackson – são aparições bizarras.

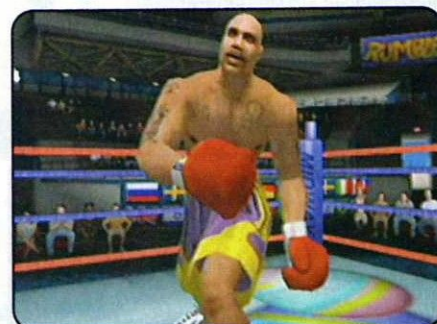
Os modos de jogo disponíveis permitem realizar desde partidas amistosas até campeonatos, inclusive organizando os combates entre equipes. Outro destaque é a possibilidade de construir um calendário com vários tipos de treinamento – isso na modalidade championship. Como na vida real, os lutadores podem dar início aos treinamentos e só lutar nas datas marcadas. Legal demais!

Os gráficos estão ótimos, assim como os controles e a movimentação dos boxers – uma combinação capaz de deixá-lo viciado por horas sem fim, sem almoço, sem namorada, sem sono.

Felipe Azevedo

"Meu cabelo não é colméia não, seu mané"

Para entrar no ringue, o novato JR Flurry usa fantasia de Halloween

Além de humilhar os oponentes, as provocações são bônus para você

"Quero ver se tem personagem mais estiloso que eu nos games"

Pinta cada figura por esses ringues! Mama Tua? Não, não, minha não!

O cara aí decepcionou no cinema e no rap. Mas aqui ele arrebenta

Ready 2 Rumble: Round 2

Esporte	Gráficos	8,5
	Som	9,0
	Jogabilidade	8,5
Fabricante	Diversão	9,0
Midway	Nota final	8,7

Jogos recomendados

K1 GP2000 (PSX)
Knockout Kings 2000 (PSX)
Ready 2 Rumble Boxing (DC)

A voz dos punhos

O game é apresentado por uma lenda das arenas e ginásios americanos: Michael Buffer, o Rumbleman. Sua voz estrondosa tornou-se marca registrada nos grandes confrontos do boxe mundial e chegou a ser ouvida nos jogos da liga americana de futebol (NFL) e da NBA. Outro membro de sua família que alcançou a fama graças à própria voz é Bruce Buffer, apresentador oficial do Ultimate Fighting Championship.

Internet

www.midway.com

Uma lenda sino-japonesa

Ajude a vingar um misterioso assassinato num dos jogos mais bem trabalhados do DC

Japão, dezembro de 1986. A neve cai suavemente pelas árvores, moldando os contornos dos galhos que cercam um pequeno vilarejo rural. Tudo parece bem, mas o clima pacato se desfaz quando Lan Di, um sanguinário mafioso chinês, invade a residência dos Hazuki. Seu objetivo: encontrar o Dragon Mirror, um lendário espelho chinês com poderes especiais. O forasteiro toma posse do precioso objeto e, em seguida, mata Iwao Hazuki, um dos mais conhecidos mestres em artes marciais do Japão e chefe da família.

Como manda a rigorosa tradição nipônica, o filho mais velho, Ryo, parte para vingar o pai. Para isso, ele deve antes desvendar os mistérios que envolvem as pessoas e lendas estranhas que cruzaram sua vida.

Calma, isso não é um livro. Nesse momento, a introdução acaba e você assume o controle. Na pele de Ryo, você vai partir numa interminável busca por pistas do algoz de sua família, num jogo que mistura aventura, luta, RPG e, por incrível que pareça, até corrida.

Shenmue traz um dos melhores gráficos que se pode imaginar, com detalhes absurdos e uma interatividade nunca vista. É possível mexer com quase tudo presente nos cenários, e não há um personagem sequer que não tenha algo novo para dizer. Só para ter uma idéia da sofisticação, mesmo não tendo uma duração longa, o jogo vem em três GDs – mínimo requerido para a alta qualidade das animações e paisagens.

Sem dúvida, uma obra-prima a constar nos anais dos games. Algo que nunca será esquecido pelos fanáticos por desafios!

Felipe Azevedo

"Cara, aprendi vários golpes especiais que deixariam os Street Fighters com inveja"

Os golpes são variados e muito eficientes. Não há inimigo que resista

Para resolver os enigmas, é preciso conversar com as pessoas do jogo

O carrão preto é de Lan Di. Pergunte por aí se alguém o avistou

Alguns personagens não dizem a Ryo tudo o que sabem. Tenha cuidado

Shenmue: Chapter 1 — Yokozuka

RPG	Gráficos	10,0
	Som	8,0
	Jogabilidade	9,0
Fabricante	Diversão	9,0
AM2	Nota final	9,0

Jogos recomendados

Chrono Cross (PSX)
Final Fantasy 9 (PSX)
The Legend of Zelda: Majora´s Mask (N64)

Mestre

A saga de *Shenmue* foi escrita e desenvolvida por um dos mais conhecidos produtores da Sega, Yu Suzuki. Ele começou como um mero programador na empresa, mas subiu rapidamente. Entre suas obras mais conhecidas estão os clássicos *Hang On* e *Out Run*, assim como *Virtua Fighter*, um marco no universo dos jogos de luta em 3D. Desta vez Yu apostou num novo tipo de interação que, com certeza, será revolucionário.

Internet

www.shenmue.com
www.sega.com

Novidade 'velha'... mas boa

Descubra como o lançamento de mais um game de kart pode ter algo divertido

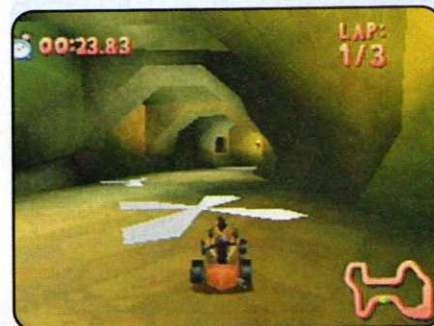
Isso mesmo, gente! Mais uma velha e boa corrida entre personagens famosos onde vale tudo, até jogar limpo – sim, porque nessas provas o mais comum é trapacear. O resto é novidade e agora é a vez da patota dos desenhos animados *Looney Tunes,* que, apesar de não revolucionarem nas ações, vão encher seu videogame de diversão. Claro, o personagem protagonista é o engraçado Pernalonga, que, revelando o espírito da competição, chega com sua turma (Coyote, Lola, Marciano, Marvin e Patolino) em pistas alegres e cheias de equipamentos. E o resultado disso você já conhece: todos contra um... e muita confusão.

É evidente que o visual de todos os pegas permanece idêntico ao dos clássicos desenhos animados, ocasionando veículos em formato de cenouras, foguetes e até bicos de pato. Já as armadilhas estão por todos os cantos do cenário, trazendo hilariantes bigornas, explosivos, tortas – todos produzidos pela famosa Acme –, portanto, não são totalmente de confiança. Acontece que as traquinagens não param com os poderes especiais adquiridos pelos personagens, mas também estão presentes diversas armadilhas (canhões, ovelhas, trens) pelos cenários, mantendo as trapaças constantes.

Toda a bagunceira estende-se por quinze pistas que variam entre desertos, florestas, montanhas e inclusive estações espaciais – cada qual com suas qualidades e, diga-se de passagem, defeitos. No geral, porém, tanto o controle como a jogabilidade estão devendo, compensando mais pela diversão. Vale dar uma espiada.

Ronaldo Testa

Passe por cima das setas verdes para ganhar ainda mais velocidade

Coletar moedas serve para juntar pontos e, evidentemente, poderes

Desvie de todo "X" que aparecer. Assim você evitará as armadilhas

"Vou contar meu segredo: treino meus giros dentro de um liquidificador"

Passe por dentro dos arcos coloridos, ativando qualquer armadilha

Consiga seis pontos e você poderá utilizar a melhor de suas armas

Looney Tunes Racing

Corrida	
Gráficos	6,0
Som	5,0
Jogabilidade	6,5
Diversão	7,0
Nota final	6,1

Fabricante: Infograms

Jogos recomendados

Crash Team Racing (PSX)
Mickey Speedway USA (N64)
Speed Punks (PSX)

Paz, sem sacanagem

Pernalonga sempre foi o queridinho da Warner, dando-se bem à custa do infeliz Patolino. Essa guerra extremamente particular só cessou uma vez, no filme hollywoodiano *Space Jam*. Na ocasião, pato e coelho uniram-se para derrotar uns desenhos vindos do espaço para dominar a Terra. Outra exclusividade da produção foi tirar o papel principal de Pernalonga. A festa, na ocasião, era para outro astro: Michael Jordan.

Internet

www.infogrames.com

Tom and Jerry: In House Trap

Brincando de gato e rato

Chega de ver desenho sem interferir. Coloque estas pestes onde elas merecem

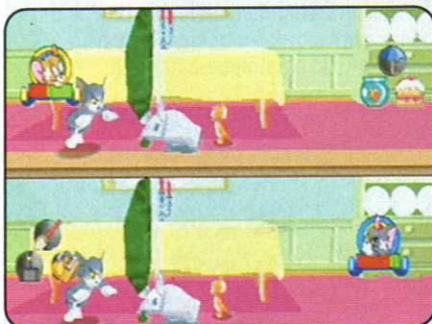
Quando você assistia ao desenho *Tom e Jerry*, batia uma certa angústia vendo o charmoso bichano se ferrando sempre? Ou você gostava mesmo é de torcer para o ratinho folgado? Bem, seja lá qual for a sua posição ideológica, a questão é: o PlayStation vai concretizar as suas vontades mais reprimidas – em relação a esse assunto. No recém-lançado *Tom and Jerry: In House Trap*, você pode optar por encarnar o gatuno e mudar o final da sua triste história, ou simplesmente continuar o roteiro tradicional, mas incrementá-lo com a sensação de ser Jerry e sentir na ponta do controle a satisfação de amassar aqueles bigodes felinos com as próprias mãos.

Os dois lados da moeda são bastante divertidos e têm suas particularidades. Se você for o bichano, pode aprontar várias com o pequeno: distribuir ratoeiras pela casa, espalhar cascas de banana pelo chão ou ligar a televisão para distrair a sua presa. Jerry também tem seus truques. Ele lança tortas certeiras e pode até congelar o seu perseguidor dentro da geladeira. Conforme você vai derrotando Tom, novas partes da casa são reveladas, como a biblioteca, a sala de jogos, o jardim e a lavanderia.

O jogo lembra bem os desenhos, principalmente pelos efeitos sonoros, que são idênticos aos originais. Um olhar mais crítico encontraria algumas falhas na qualidade dos gráficos, mas nada que chegue a desapontar. Já a diversão, não precisa nem falar, não é? Basta sintonizar seu televisor no canal de desenhos e se imaginar lá dentro.

Ronaldo Testa

A bola de boliche e o taco de beisebol podem ser armas importantes

Você pega até três objetos, aperte ■, ● e ▲ e depois X para usar

Espere seu oponente ficar atrás da mesa e então acione o aspirador

Muita atenção. A dinamite é o que há de mais forte dentro do jogo

"Putz! confundi o rabinho do ç com o traseiro do rato Jerry"

"Tenho de encontar um esconderijo"

Tom and Jerry: In Trap House

Ação	
Gráficos	6,0
Som	6,0
Jogabilidade	7,0
Diversão	7,5
Nota final	6,6

Fabricante: Newkidco

Jogos recomendados

Bugs Bunny & Taz: Time Busters (PSX)
Buzz Lightyear of Star Command (PSX)
Disney's Donald Duck Goin' Quackers (PSX)

Nos jogos e na TV

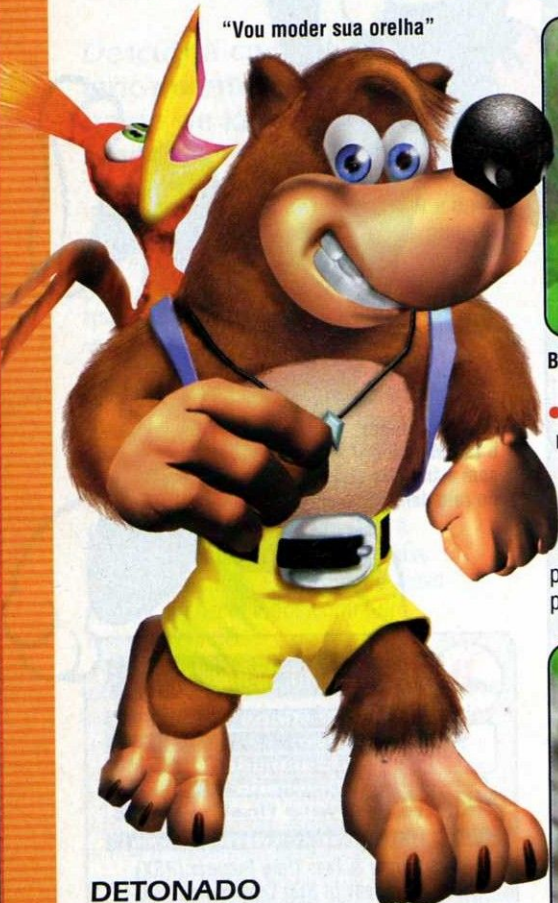
A praia de Tom e Jerry é a televisão. Afinal, foi lá que eles ganharam toda sua fama. Mesmo assim, a dupla tem uma participação importante em um outro universo do entretenimento: os games. Seu humor simples e infalível já passou pelo consoles Game Boy, Game Gear, Master System, Nintendo, Super Nintendo e agora, enfim, também está no PlayStation. Entre os pega-pegas, nenhum se compara ao de gato e rato.

Internet

www.newkidco.com

Superaventura

Banjo e Kazooie se separam para encarar todos os quebra-cabeças da bruxa Gruntilda

"Vou moder sua orelha"

DETONADO

Após a morte de Bottles, siga para a caverna para enfrentar Klungo – acerte-o três vezes na barriga durante as investidas dele.

+ Isle o' Hags (Jinjo Village)

Siga para o castelo do rei Jingaling e pegue o jiggy. Os outros nove jiggies são conquistados quando você resgata as famílias jinjo (todas de cores diferentes) espalhadas pelos diversos ambientes da jornada. Na toca das toupeiras, seguindo pela passagem secreta num dos quartos, vá ao castelo de Jiggywiggy e complete o enigma. Jiggywiggy pedirá mais jiggies para habilitar as outras fases – volte sempre que tiver a quantidade suficiente.

+ Mayahem Temple Jiggies

- Volte ao Prison Compound, atravesse a passagem do lago, destrua a rocha, desça e bata nas pilastras.

Bata nas pilastras para poder alcançar o Jiggy

- Entre no Targitzan's Temple e pegue dez relics, abrindo a Slightly Sacred Chamber.
- Atire nas seis cabeças da Treasure Chamber, entre e converse com o gato. Depois, voe para a entrada superior da Treasure Chamber, ande nas pontas dos pés – sem acordar o homem da caverna –, pegue a relic e entregue-a ao gato.

Para abrir a Treasure Chamber, atire nas seis cabeças do lado de fora

- Atravesse a ponte ao lado do templo e destrua as abelhas.
- Encontre 20 relics e, abrindo a Really Sacred Chamber, destrua Targitzan.
- Entre na Jade Snake Cove, siga à direita, entregue o glowbo à Wumba e, na forma de pedra, vá ao Kickball Stadium e ganhe as três competições.

"Aiôôôôô, vassoura!"

- Entre no Prison Compound, suba pelas pedras à direita da construção, agarre-se na rachadura e siga à esquerda, pegando a wading boots e atravessando o lodo.
- Siga as marcas no chão até a Mumbo's Skull, entregue o glowbo a Mumbo; como Mumbo, siga para a estátua amarela. Suba no mumbo's pad, use a mágica e, controlando a estátua amarela, destrua as duas portas e a rocha, entre na Jade Snake Cove e siga à esquerda.

Controle o gigante de pedra para encontrar passagens, antes secretas

- Suba no flight pad que estava embaixo da rocha e voe para o topo do Targitzan's Temple.
- Volte à Jade Jade Cove, suba as escadas à esquerda de Wumba's Wigwam e, no topo do templo, ande na ponta dos pés – sem acordar a cobra.

Ande devagarinho para não fazer barulhos nas folhas e acordar a cobra

Jinjos

- Atravesse a ponte próxima à vaca.
- Mergulhe no fundo do lago.
- Na Jade Snake Cove, atrás do alçapão de Jamjars.
- No Targitzan's Temple, procure pelas portas secretas.
- Voe para cima do Kickball Stadium.

em dose dupla

Honeycombs
- Na Treasure Chamber, sobre o monte de ouro.
- Sobre o estábulo da vaca.
- Usando a versão de pedra, entre no buraco atrás da saída do mundo.

Cheato pages
- Entre no Prison Compound, suba pelas pedras à direita da construção, agarre-se na rachadura e siga à direita.
- Na Jade Snake Cove, ao lado da cobra, agarre-se à rachadura e vá à direita.
- Na Treasure Chamber, na entrada superior.

Chefe: Targitzan
Contra esse totem, acerte ovos nos alvos espalhados pelo corpo dele, enquanto foge de seus ataques. Ao destruir a primeira parte, o inimigo mandará gatões para pegá-lo. Destrua os oponentes e esconda-se nas barricadas. Corra de lado e ataque com ovos.

+ Isle o' Hags (Plateau)
Saindo do mundo, monte o quebra-cabeça no castelo de Jiggywiggy, suba nas rochas verdes ao lado da porta do Mayahem Temple, agarre-se à rachadura, siga pela porta para chegar ao Plateau.

+ Glitter Gulch Mine Jiggies
- Como Mumbo, vá à Train Station, levite o trem e, como Banjo-Kazooie, entre na fornalha e destrua a Old King Coal.
- Destrua a rocha próxima ao Fuel Depot e entre. Aprendendo a beak bayonet, siga pela porta com a inscrição "danger" e desarme quinze explosivos.

Procure as dinamites e desarme-as utilizando a nova habilidade

- Encontre a pedra com o símbolo do jiggy e, como Mumbo, coloque-a no galpão. Depois, como Banjo-Kazooie, entre no galpão e acione o botão vermelho.

Levitando a pedra, você pode triturá-la para encontrar os pedaços do jiggy

- Na forma de detonador, destrua as rochas e, entrando na Canary Cavern, destrua a porta da jaula usando um egg grenade e ganhe uma prova contra a Canary Mary.

Salve a Canary Mary rapidamente, pois a fumaça tóxica pode sufocá-lo

- Na passagem à esquerda da Mumbo's Skull, destrua a pedra e, descendo até avistar o galpão, suba no split up pad e, como Banjo, entre no galpão e acione o botão amarelo. Depois, como Kazooie, desça para o porão.
- Na porta em frente ao galpão, na forma de detonador, destrua a porta do armazém. Na forma normal, siga pela passagem subaquática, vire à direita e depois à esquerda.
- No início do mundo, usando a turbo trainers, acione o botão em frente e corra para o fim do rio.

O jiggy mais fácil de todos. É só descer a cascata

- No Mayahem Temple, na forma de pedra, siga à Prison Compound. Fale com a pedra, pegue a combinação, use-a nos botões e destrua a rocha, libertando Dilberta.
- Saindo do trem, na mina à direita, entre no Generator's Room, acertando os fire eggs nos geradores pelo caminho.
- Usando as springy step shoes, pule atrás da pequena cachoeira.

Jinjos
- Na passagem à esquerda da Mumbo's Skull, na forma de detonador, destrua a porta da cadeia.
- Na Toxic Gas Cavern.
- Procure por toda a extensão dos trilhos
- Em Jolly Roger's Lagoon, dentro da Sunkem Ship, destrua a rocha e siga pelo túnel, congelando as hélices.
- Ao lado da Train Station, suba o monte de minério e destrua a rocha.

Honeycombs
- Embaixo de uma rocha na Toxic Gas Cavern.
- Próximo à Train Station, destrua uma caixa da Rareware.
- Destrua a rocha próxima ao local onde se aprende a habilidade bill drill.

Cheato Pages
- Descendo a cascata, entre pela porta e, na outra sala, mergulhe no fundo do segundo tonel.
- Sobre o portal de madeira no início do cenário.
- Ganhe a segunda corrida contra Canary Mary.

Chefe: Old King Coal
Contra o monte de carvão incandescente – que tem um visual animal –, seja rápido e não pare de lançar ovos nele. Mantenha-se alerta e destrua-o rapidamente, pois o sacana é cabeça quente e aumenta a temperatura da fornalha, matando os nossos amigos.

O visual do velho rei carvão é demais, porém não tenha dó do safado

+ Isle o' Hags (Pine Grave)

Saindo de Glitter Gulch Mine, atire um fire egg no símbolo de fogo sobre o enorme portão para abri-lo.

+ Witchyworld Jiggies

- Bata no cactus of strenght de três formas diferentes: beak buster, bill drill, egg grenade.

Teste sua força para ganhar este jiggy

- Em Glitter Gulch Mine, na forma de detonador, entre no Fuel Depot, destrua a passagem e volte ao Witchyworld. Use o teleférico e, chegando ao topo da Space Zone, acione o botão e, abrindo a passagem, suba no disco voador e acerte os pontos do Saucer of Peril.
- Fale com Ms. Boggy, suba no shockspring pad, pule na bilheteria e acione o botão. Pegue o hambúrguer com o rinoceronte, acione o botão atrás da barraca de batatas fritas e pegue algumas. Procure os três filhotes pelo parque, dê as fritas à menina, o hambúrguer ao gordão (e leve-o à mãe dele) e espanque o urso restante. Volte e fale com Ms. Boggy.

Pegue as batatas e os hambúrgueres para alimentar os ursos famintos

- Na forma de van, pague a entrada do Dodgem's Dome e, como Banjo-Kazooie, vença a prova.
- Na forma de van, siga ao The Inferno, pague a entrada e, como Banjo-Kazooie, entre. Depois, como Mumbo, use a mágica nos três pontos: Area 51, Dodgem's Dome e Star Spinner. Agora, como Banjo, suba no botão verde e, como Kazooie, siga ao topo da torre.

Usando a van, você pode entrar nas atrações especiais do parque

- No Crazy Castle, após inflá-lo, como Kazooie, vença o Hurry Hoop.
- No Star Spinner, suba pelas estrelas para o topo.
- Pegue os tickets e, destruindo os caça-níqueis, entre na Big Top Tent e destrua Mr. Patch.
- Suba a escada do Dive of Death e siga para a ponta da plataforma.

Depois de atravessar até a ponta da plataforma, pule mergulhando na piscina logo abaixo

- Vá ao Crazy Castle, entre na Pump Room e, como Banjo e como Kazooie, acione os dois botões e, inflando o Crazy Castle, entre e vença o Ballon Burst.

Jinjos

- Na forma de van, na Area 51, siga para a área atrás da entrada de veículos.
- Na Haunted Cavern, siga para a Cave of Horrors e destrua a cela.

Ande com cuidado na Haunted Cavern para não esbarrar nos dentes

- Suba para o topo do Dodgem's Dome.
- Suba sobre o circo e procure numa das duas plataformas.
- Suba na porta ao lado do cactus of strenght, pendure-se na beirada e siga à direita.

Honeycombs

- Dentro da Mumbo's Skull.
- Destrua a grade, entrando na Pump Room.
- Na parte superior do teleférico, no lado Space Zone.

Cheato Pages

- Ganhe pelo menos o segundo prêmio no Saucer of Peril.
- No The inferno, na forma de van, na entrada de veículos.
- Siga à esquerda antes da Cave of Horrors e pendure-se na rachadura.

Chefe: Mr. Patch

Quando o gigantesco dragão remendado com trapos começar a andar, acerte um egg grenade num dos remendos. Depois, quando ele atacar, suba no flight pad e, levantando vôo (ficar no chão é a maior enrascada), mire e acerte todos os remendos a distância.

+ Isle o' Hags (Cliff Top)

Em Isle o' Hags (Plateau), como Banjo e como Kazooie, suba a rampa ao lado, aperte os botões e abra a pequena passagem.

+ Jolly Roger's Lagoon Jiggies

- Atravesse o peixe transparente.
- Como Mumbo, use a mágica e, como Banjo-Kazooie, entre na água, destruindo a porta da nave e acertando ice eggs nos geradores.
- Destrua as pedras falsas, pegue os dobrões e compre o item na Pawno's Emporium.
- Em Atlantis, veja a seqüência sobre a entrada do Temple of the Fishes, use-a nas estátuas e siga pela porta, protegendo o porco dos peixes.

A combinação das estátuas fica sobre esta entrada. Fique esperto, pois ela pode mudar

Agora Kazooie vira um torpedo e pode até destruir rochas embaixo d'água

• Entre na Jolly's, atire um egg grenade pela pequena janela, estoure o barril de pólvora, siga pela passagem agora aberta e, como Kazooie, desça.

Dentro da Jolly's, abra a passagem estourando o barril de pólvora

• Entre no Seaweed Sanctum, suba para a passagem pelas plataformas e, em Sea Bottom, destrua os dentes do peixe gigante e siga por sua boca, encontrando Merry Maggie. Volte e fale com Jolly Rogers.
• Na Mumbo's Skull, destrua a parede rachada, fale com a tartaruga, choque o ovo dela e bata no filhote para levantá-lo.

Todas as rachaduras escondem passagens secretas, assim como esta, na Mumbo's Skull

• No Locker's Room, destrua a porta, entre no armário com a inscrição "D. Jones" e derrote Lord Woo Fak Fak.

HABILIDADES

Como em *Banjo-Kazooie*, os heróis precisarão aprender uma série de movimentos para cumprir algumas tarefas da jornada. Confira onde encontrá-los em Isle o' Hags:

• Fire Eggs (Plateau).
• Grenade Eggs (Pine Grove).
• Ice Eggs (Cliff Top).
• Clockwork-Kazooie Eggs (Wasteland).
• Fast Swin (Spiral Mountain).
Destrua a rocha em frente à casa de Banjo e jogue o peixe no lago. Você aprenderá a nadar com mais rapidez, além de ganhar algumas bolhas de ar.
• Amaze-o-Gaze Glasses (Bottles's House)
Na casa de Bottles, fale com um dos filhotes para aprender a usá-lo. Você poderá aproximar sua visão em primeira pessoa, acertando os inimigos com facilidade.
• Egg Aiming (Mayahem Temple) – Banjo-Kazooie
Você pode mirar nos inimigos para acertá-los com mais eficácia. Fica ao lado da entrada da Prison Compound.
• Grip Grab (Mayahem Temple) – Banjo-Kazooie ou Banjo
É uma das habilidades mais usadas. Serve para pendurar-se nas beiradas de locais altos como rochas e pedras. Fica dentro da Jade Snake Cove.
• Breegull Blaster (Mayahem Temple) – Banjo-Kazooie
Serve para fases em primeira pessoa. Banjo usa Kazooie como metralhadora de ovos. Fica à esquerda da entrada do Targitzan's Temple.
• Bill Drill (Glitter Gulch Mine) – Banjo-Kazooie
Um forte ataque no qual Kazooie torna-se capaz de destruir rochas. Fica à direita, partindo da entrada desse mundo.
• Beak Bayonet (Glitter Gulch Mine) – Banjo-Kazooie
Usando Kazooie como arma, você ataca os inimigos com o bico. Fica dentro da Ordinance Storage.

"Có! Có! Có! esse Banjo tá ficando meio gorducho"

• Split Up (Witchyworld) – Banjo-Kazooie
Você pode separar-se para usar apenas um dos heróis. Fica atrás da Big Top Tent.
• Airborne Egg Aiming (Witchyworld) – Banjo-Kazooie
Os dois aventureiros podem mirar enquanto voam. Fica ao lado do Dodgem's Dome.
• Pack Wack (Witchyworld) – Banjo
Banjo usa a mochila para atacar os inimigos. Fica ao lado do Crazy Castle.
• Talon Torpedo (Jolly Rogers Lagoon) – Banjo-Kazooie
Dentro d'água, Kazooie transforma-se num torpedo. Dentro da Eletric Eel's Lair.
• Wing Wack (Jolly Rogers Lagoon) – Kazooie
Kazooie usa as asas para atacar os inimigos. Ao lado da Blubber's Waveracer.
• Sub Aqua Egg Aiming (Jolly Rogers Lagoon) – Banjo-Kazooie
Você poderá mirar embaixo d'água. Pague Jolly e encontre Janjars no quarto.
• Spring Step Shoes (Terrydactyland) – Banjo-Kazooie
Você pulará a uma altura incrível. Fica à esquerda da entrada do Train Station.
• Hatch (Terrydactyland) – Kazooie
Kazooie poderá chocar ovos após cumprir seu papel na Ogle Bogle's Cave. Pode-se encontrá-la por Terrydactyland ou Mayahem Temple.
• Taxi Pack (Terrydactyland) – Banjo
Carregar objetos grandes na mochila. Fica em Inside of the Mountain.
• Claw Clambers (Grunty Industries) – Banjo-Kazooie
Você subirá pelas paredes marcadas com patas. Fica no 1º andar das indústrias.
• Leg Spring (Grunty Industries) – Kazooie
Kazooie pulará sozinho a uma altura enorme. Fica no 2º andar das indústrias.
• Snooze Pack (Grunty Industries) – Banjo
Banjo pode descansar dentro da mochila. Dentro do Waste Disposal Plant.
• Shack Pack (Hailfire Peaks) – Banjo
Banjo atravessa líquidos perigosos (ácido, lava, etc.) e encolhe, podendo entrar em pequenas passagens. Encontre Janjars no nível superior do lado quente.
• Glide (Hailfire Peaks) – Kazooie
Kazooie paira no ar. Como Kazooie, entre no Volcano, siga para a passagem de acesso ao lado frio e encontre Janjars.
• Sack Pack (Cloud Cuckooland)
Banjo usa a mochila como saco de pular. Na Central Cavern, como Banjo, pegue a criatura voadora e atravesse até a parede de geléia.

O peixão mal encarado não vai deixá-lo em paz. Mande bala no escamoso!

- No Locker's Room, entre pelo enorme buraco e, na forma de submarino, ganhe o Grunty's Mini-Sub Game.
- Suba sobre a Jolly's e, pendurando-se na rachadura, caia no primeiro cano. Destrua a parte de cima e acione o botão vermelho. Agora, em Cloud Cuckooland, empurre o bloco de gelo, vá à Hailfire e acione o botão no lago onde o bloco caiu.

Jinjos
- Dentro do peixe gigante.
- Em Atlantis, siga à Sunkem Ship e destrua a caixa.
- Em Seaweed Sanctum, pegue o jinjo num dos cantos das plataformas.
- Na Blubber's Waverace, pegue os turbo trainers e atravesse o lago.
- Na Blubber's Waverace, suba no shockspring pad atrás do balcão.

Honeycombs
- Após subir na Jolly's, continue até o segundo cano.
- Em Atlantis, no pequeno buraco ao lado do warp pad.
- Num peixe transparente.

Cheato pages
- Em Pawno's Emporium, compre-a.
- Na Ancient Swimming Baths, como Kazooie, pegue-o sobre a entrada.
- Num peixe transparente.

Chefe: Lord Woo Fak Fak
Para desafiar o peixe cego, seja malandro e, na forma de submarino, enfrente-o – na forma normal é difícil. Acerte nas bolhas que ficam piscando pelo corpo do inimigo e, depois, mire somente nos olhos do carcamano.

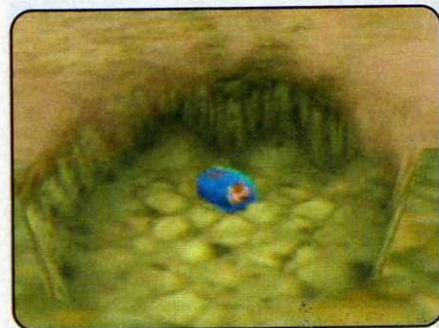
+ Isle o' Hags (Wasteland)
Em Isle o' Hags (Pine Grove), destrua a rocha no lago e siga pela passagem. Klungo aparecerá novamente e, para detoná-lo, não há segredo: acerte-o três vezes na barriga durante as investidas dele.

+ Terrydactyland Jiggies
- Na forma de dinossauro, fale com qualquer criatura e aprenda a rosnar. Entre na passagem ao lado do lago e leia a placa com a mensagem "Roar, Roaaar...". Saia, siga à direita da Wumba's Wingwan e entre noutra passagem. Pule pelas plataformas e faça a seqüência da placa em frente à grade.
- Use Mumbo para aumentar a Wumba's Wingwan e, na forma de dinossauro grande, assuste o homem da caverna que fecha a passagem. Agora, como Banjo-Kazooie, acenda as tochas da Unga Bunga's Cavern, vá ao Witchyworld pela passagem na caverna, pegue hambúrgueres e fritas, volte pela passagem e alimente os três indivíduos.

Bote medo nos homens das cavernas com este dino animal

- Destrua os cinco rocknuts: 1) na ponte perto do início; 2) atrás das celas, ao lado do alçapão de Jamjars, usando um clockwork-Kazooie para entrar na cela; 3) atrás da grade da cachoeira; 4) na Train Station; 5) no túnel perto do local onde você usou a seqüência do dinossauro. Use ovos clockwork-Kazooie para destruí-los por trás.
- Encontre a Styracosaurus Family Cave e, como Mumbo, use a mágica, aumentando o primeiro filhote. Depois, leve o outro filhote à Train Station, seguindo à Cliff Top e, como Mumbo, use a mágica para curá-lo e volte à Terrydactyland. Em Witchyworld, destrua a cela do dinossauro na Cave of Horrors e leve a criatura à Terrydactyland.
- Usando os springy step shoes, suba ao topo e detone Terry no ninho.
- Destrua o centro do ninho e entre pela passagem.
- Choque os quatro ovos de Terry: 1) em Inside the Mountain, como Kazooie, suba; 2) sobre a rocha ao lado do lago; 3) volte em Mayahem Temple e entre na Treasure Chamber, siga pelas passagens até um split up pad, entre na pequena passagem à esquerda; 4) dentro da Unga Bunga's Cavern, choque-o e, como Banjo, leve-o até Terry.

Leve todos os filhotes de Terry para receber o jiggy

- Siga pela passagem no lado oposto do ninho e vá ao Stomping plains. Como Banjo (usando a habilidade snooze pack) e como Kazooie, atravesse o local.

Tire uma soneca na mochila e continue em frente

- Em Inside the Mountain, suba no pilar para ser engolido pelo Brontossaurus e destrua as úlceras dele.
- Em Cloud Cuckooland, usando Talon Torpedo, destrua a rocha no lago alaranjado.

Jinjos
- Acione o botão do pilar no início do local e siga voando.

Acerte esse botão e pegue o jinjo voando

- Numa das celas onde encontrou um Rocknut.
- No lago, como o Talon Torpedó, acione o botão para abrir a grade.

• Na forma de dinossauro grande, acione o botão perto da Wumba's Wigwam e, como Banjo-Kazooie, siga antes que a grade se feche.
• Em Stomping Plains, como Kazooie, acione o botão.

Honeycombs
• Usando turbo trainers, atravesse o lago.
• Na River Passage.
• Destrua as duas rochas na Styracosaurus Family Cave, encontrando um shockspring pad e suba nele.

Cheato pages
• Pendure-se na rachadura perto da Mumbo's Skull e siga à esquerda.
• Na forma de dinossauro, entre na passagem atrás da Wumba's Wigwam.
• Entre na lagoa do Dinossauro Dippy e nade pelo buraco.

Chefe: Terry
Fuja das suas investidas e acerte-o quando a visão mudar. Usando egg grenades, mire no sacana e, após ele libertar algumas geléias verdes, destrua todas as melecas e repita todo o procedimento até que o adversário seja derrotado de uma vez por todas.

+ Isle o' Hags (Guacmire)
Em Wasteland, siga as marcas de roda no chão e use a springy step shoes à direita, subindo na entrada.

+ Grunty Industries
• Acione o botão da Train Station, siga para qualquer outro mundo e retorne à Grunty Industries usando o trem. Suba ao 2º andar usando a claw clambers, na forma de máquina de lavar, suba ao 4º andar pelo elevador de serviço e suba no botão, acionando os flight pads do lado de fora. Pegue as baterias sempre que avistá-las, pois elas são usadas para abrir portas.

Jiggies
• No Trash Compactor, no 1º andar e, como Banjo, use a habilidade snooze pack e acione o botão ao final.
• Suba num dos flight pads, siga pela janela sobre a entrada principal e destrua os robôs.
• No Packing Room, no 3º andar, ganhe o minigame.
• No 4º andar, entre na Sewer Entrance e ganhe o minigame Clinker's Cavern Shootout, limpando os ralos.

"Um, dois... vou me exercitar para ficar em forma".

Acerte os cocos, para não morrer intoxicado

• No 4º andar, como Mumbo, faça uma mágica, desative a prensa e, como Banjo-Kazooie, corra para atravessá-la, siga pelo Cable Room até o Quality Control Room. Destrua os cinco tonéis e, na forma de máquina de lavar, siga pela entrada dos fundos.
• No 1º andar, ligue uma bateria no gerador, entre na Waste Disposal Plante, acione o botão, subindo o nível do líquido e, como Banjo, atravesse o local.
• Voe pela janela no 3º andar e solte os parafusos da placa de metal. Como Mumbo, faça a mágica e volte na forma de máquina de lavar, acionando o botão vermelho. No Repair Depot, vença Weldar sobre o enorme ventilador.

Tome cuidado, pois existem câmeras de vigilância que detectam sua presença e não o deixam em paz

• Abaixo do ventilador, entre na passagem e, como Banjo, use a habilidade shack pack.

• Voe pela janela no 5º andar e solte os parafusos da placa de metal. Como Kazooie, siga à plataforma e depois pule.
• Na forma de máquina de lavar, lave as roupas dos seis coelhos espalhados pela indústria: 1) atravesse a segunda parte do 2º andar, abrindo a passagem ao lado da Wumba's Wigwam; 2) desça as escadas para o Worker's Quarters e entre no quarto à direita; 3) saia pela Fire Exit, encontrando outro coelho; 4) no 3º andar, entre na Boiler Plant; 5) vá ao 5º andar; 6) voe até a janela na parte da frente da indústria, solte os parafusos e desça ao 1º andar.

Jinjos
• No 2º andar, próximo ao grande gerador e, como Kazooie, use a habilidade leg spring.
• Como Banjo, suba no botão na parte posterior da indústria. Como Kazooie, pegue a claw clamber e suba pelas marcas na parede.
• Sobre o topo, entre numa das janelas.
• Destrua a placa de metal na chaminé e entre.
• Em Jolly Roger's Lagoon, siga pela passagem onde explodiu o barril de pólvora e use a habilidade talon torpedo para entrar no local secreto.

Honeycomb
• Na Train Station, suba pelo ferro.
• No 3º andar, destrua as caixas.
• Voe para o topo do prédio para encontrá-lo sobre uma das chaminés.

SEGREDOS
Algumas passagens obscuras escondem itens especiais que, quando usados, disponibilizam alguns truques e habilidades:
• Mystery Blue Egg: em Spiral Mountain, voe até a entrada da cachoeira à esquerda. Entre nadando e suba na passagem atrás da cascata, pendurando-se na rachadura. Acerte o cartucho para encontrá-lo e leve-o à galinha em Wooded Hollow. Agora, ao lançar os ovos, você não errará o alvo.
• Mystery Pink Egg: atire um egg grenade na grade que fica no alto, em Spiral Mountain, e voe para agarrar o cartucho e pegar o ovo. Leve-o também à galinha de Wooded Hollow. Chocando esse ovo, você aprenderá o ataque Bregull Bash.
• Mystery Yellow Egg: na casa da galinha, suba usando Kazooie e choque o ovo amarelo na plataforma mais alta. Choque o ovo para jogar como jinjo no modo multiplayer.
• Ice Key: ao chegar em Jinjo Village, vá à direita e suba nas pequenas rochas, pendurando-se na rachadura e seguindo à passagem. Mais um cartucho e mais um item secreto. Vá à Glitter Gulch Mine e siga pelo rio, descendo pela cachoeira. Use a habilidade talon torpedo na rocha dentro d'água, entre, use a ice key no gigantesco cofre, pegue o mega glowbo e vá à Pine Grove. Entregando-o para Wumba, você poderá transformar Kazooie num terrível dragão que cospe fogo.

Cheato pages

- Use uma egg grenade, destruindo a porta do banheiro no Worker's Quarters e use a habilidade bill drill, desentupindo a privada.
- Entre voando pela janela do 2º andar.
- Após derrotar Weldar, siga pelo enorme cano até a outro lado.

Chefe: Weldar

Você enfrentará um maçarico gigante. Para derrotá-lo, fuja de seus ataques ficando perto da parede. Quando ele começar a sugar o ar, atire um egg grenade na boca dele. Na última tentativa, ele eletrocutará o chão – pule rapidamente e atire outro egg grenade.

+ Hailfire Peaks Jiggies

- Destrua os dois dragões. Para encontrar Chilli Billi, no lado quente, fique próximo à construção à esquerda, para que a bola de fogo destrua-a – e voe até a entrada do topo. Para encontrar Chilli Willi, no lado frio, fique próximo ao pé grande, para que a bola de gelo acerte-o no dedão (e o pior é que ele ainda dá umas mordidas no chulé). Use as claw clambers e suba ao topo.

Suba ao topo usando as botas claw clambers, que são capazes de grudar nas paredes

- Ganhe a prova Professional Kickball Championship no Colosseum. Há uma passagem que o leva para Mayahem Temple para você ficar na forma de pedra.
- Como Kazooie, voe até a plataforma mais saliente do Colosseum e suba no botão. Como Banjo, siga pela corrente e suba no botão. Quando a grade abrir, reúna os dois e desça.
- Chame o trem na Fire Side Train Station, vá pela entrada superior, acerte as costas do camelo, fazendo-o esfriar a fornalha do trem. Acione o botão da Icy Side Train Station, volte ao lado quente e leve o trem ao lado frio.

Pulando nas costas do camelo, você esfria a fornalha do trem e pode usá-lo para ir ao lado frio

No lado frio, na Train Station, suba na estalactite para encontrar o jiggy

- Pegue o peixe no fundo da segunda lagoa quente e leve-o ao urso no iglu.
- No lado frio, como Mumbo, descongele o explorador e, como Banjo-Kazooie, aqueça-o e leve-o à tenda no lado quente.
- Como Mumbo, reviva o alienígena, encontre três ETs: 1) atrás do pai dele; 2) sobre a plataforma mais no alto; como Kazooie, suba para resgatá-lo e aqueça-o chocando sua cabeça; 3) está na praia do lado oposto do explorador.
- No Volcano, pise rapidamente nos botões.

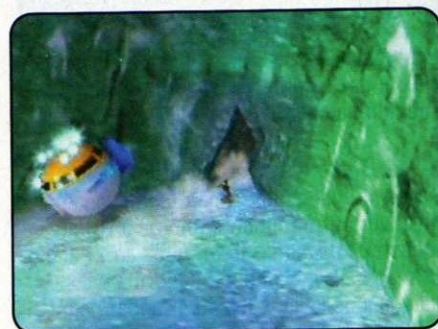
Pise em seqüência os botões o mais rápido que puder

- Use a bola de neve, suba no enorme botão, ligando o petroleiro e, como Banjo, entre no buraco do cano.

Nem tente, pois este botão você só aciona com algo muito pesado... como uma bola de neve, talvez?

- Em Terrydactyland, após atravessar o Stomping Plains, suba no terceiro botão e siga a passagem que se abrirá.

Jinjos

- Fora do Colosseum, use a invencibilidade para cruzar a cachoeira quente.
- Destrua o cubo de gelo ao lado do iglu.
- No lago quente onde pegou o peixe.
- No canto onde o vento é muito forte, na forma de bola de neve.
- Como Kazooie, dentro da Icicle Grotto.

Use a bola de neve para pegar o jinjo

Honeycombs

- Dentro da Fire Side Train Station.
- Dentro do Volcano, pegando com Kazooie.
- No lado quente, na borda de uma lagoa de lava.

Cheato pages

- Suba nas saliências do pilar até o topo, no lado frio.
- Use as claw clambers, subindo na coluna dentro do Colosseum.
- Na Icicle Grotto, suba na estalactite e use um clockwork-Kazooie.

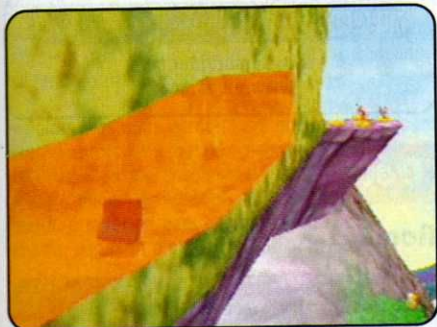
Chefe: Chilli Willi e Chilli Billi

Xiii! Agora nossos amigos enfrentarão dois dragões famintos por pizza. No combate, use os cinco canhões para acertá-los. Use ice eggs contra Chilli Billi e fire eggs contra Chilli Willi. Também pule rapidamente quando os adversários usarem a língua.

+ Cloud Cuckooland

- Em Wasteland, siga pelo pequeno túnel azul, encontrando a gota d'água que o levará às nuvens.

Jiggies

- Suba e encontre o rato esportista Mr. Fit, ganhando três provas contra ele: 1) encontre as spring step shoes nas falsas pedras na entrada da caverna principal; 2) encontrando as sementes, plante-as nos locais indicados e, como Mumbo, faça a dança da chuva. Suba e ganhe a corrida de saco; 3) como Kazooie, vá à última competição, pegue as turbos traibers e ganhe.
- Na Mumbo's Skull branca, derrote o Minjy Jongo.
- Na forma de abelha, destrua as plantas-olho.
- Na forma de abelha, voe para o topo e acerte 20 vezes o alvo em 10s.
- Vença a prova contra Canary Mary.
- Como Banjo, usando o shack pack, entre no castelo de geléia.
- No Big Cheese Wedge, o shack pack ao entrar pelo pequeno buraco.

Dentro do queijo podre, encontre a passagem secreta para pegar o jiggy

- Como Kazooie, na Trash Can, ganhe o minigame.
- Como Mumbo, faça a dança da chuva, suba no botão de ouro ao fim do arco-íris e siga pelo Pot o' Gold. Acerte ovos nas marcas respectivas a cada um e ganhe o minigame.
- Dentro da Central Cavern, volte ao local onde estava o enorme cubo de gelo, use um clockwork-Kazooie, entrando no buraco, e destrua o botão interno. Dentro da Central Cavern, pendure-se na rachadura sobre a parede de geléia e use outro clockwork-Kazooie para detonar o botão. Solte outro clockwork-Kazooie atrás da Trash Can e entre detonando outro botão. Voe até o ponto mais alto, entre, atravesse a pequena ponte e use um clockwork-Kazooie no buraco. Desça ao cofre para pegá-lo.

Jinjos

- Na Central Cavern, como Kazooie, usa o shockspring pad.
- Na Mumbo's Skull de Minjy Jongo.
- Na Wumba's Wigwam.
- Na Trash Can.
- Na Big Cheese Wedge.

Mais uma vez seja rápido, pois o queijo fedido pode matá-lo

Honeycombs

- Destrua as pedras falsas na entrada da Central Cavern.
- Voe para trás do Pot o' Gold.
- Voe para a Trash Can.

Cheato pages

- Acerte 20 vezes o alvo, entre no novo buraco e ganhe o minigame.
- Vença a segunda prova contra Canary Mary.
- Ganhe o minigame no Pot o' Gold.

Chefe: Minjy Jongo

O manda-chuva daqui é uma versão falsificada do seu amigo Mumbo. Ele é um adversário fácil de derrotar. Fique a uma distância média, pule para os lados sempre que ele atacar e, quando o safado parar por alguns segundos, acerte-o do modo que preferir.

+ Cauldron Keep

- Em Isle o' Hags (Guacmire), use a claw clambers para subir no cano. Entre e suba no split up pad. Como Kazooie, atravesse e acione o botão. Como Banjo, atravesse e acione outro botão. Entrando, você participará da gincana de perguntas Tower of Tragedy. Ganhe os três rounds para continuar em frente, saia pelo buraco da ponta da enorme arma, suba e vença Gruntilda em seu tanque para curtir o final do game.

"Ah! Saia da minha nuca, seu pássaro louco"

A gincana não é nada fácil. Reze antes de começar

Chefe: Hag 1

A velha coroca da Gruntilda está jogando pesado e desafiará os heróis de dentro de uma broca gigante. Para enfrentar a feiticeira magricela, pule os raios laser que saem das pontas do veículo e, quando ela sair da máquina para fazer-lhe uma pergunta, responda. Se a resposta for correta, ela ficará lenta e, se a resposta for errada, ela ficará rápida. Imediatamente mire na bruxa e fique atacando enquanto se esquiva das investidas da xarope. Na segunda versão de ataques da esquelética, pule para fugir dos mísseis e dos destroços deles. Já na terceira investida, a paspalha perseguirá os heróis com a broca. Deixe que ela pare e, nesse momento, use um ovo clockwork-Kazooie e entre pela abertura atrás do veículo para explodir um dos geradores.
Pois é, destruído o carango da tiazinha, ela ficará furiosa e começará a lançar magias de maneira insana. Você precisa ser rápido para desviar-se dos ataques inimigos e contra-atacar a velha podre... fim, seu mané!

SEGREDOS PRINCIPAIS

+ Isle o' Hags

Além dos jiggies pegos com o rei Jingaling, existem outros itens necessários para o término da aventura. Confira onde encontrá-los:

Spiral Mountain

- **Cheat page**: suba no shockspring pad para pular e encontrar.
- **Jinjo**: no lago abaixo das cachoeiras, use a habilidade talon torpedo.

Wooded Hollow

- **Jinjo**: saindo em Wooded Hollow, siga as marcas no chão até o túnel.

Plateau

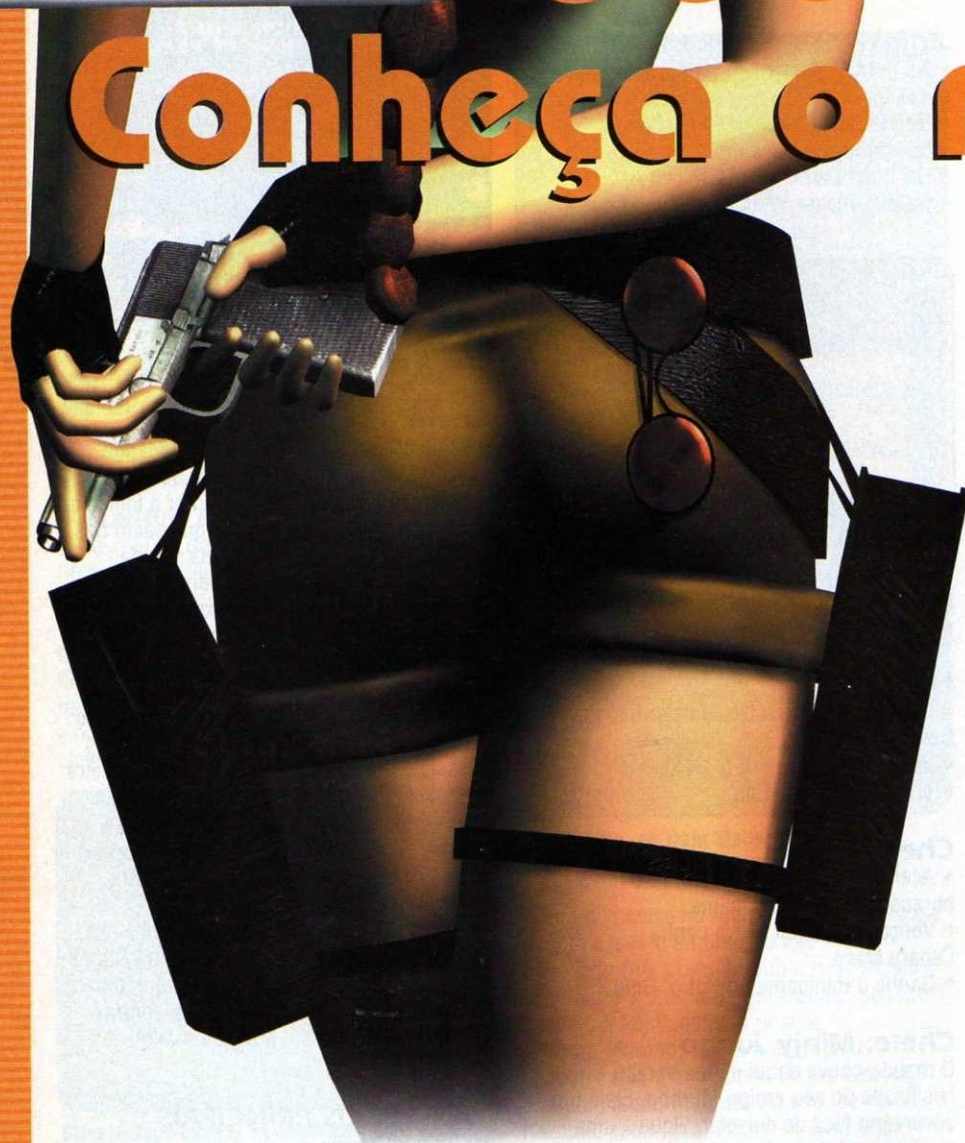
- **Honeycomb**: destrua a rocha perto da entrada para encontrar.

Wasteland

- **Jinjo**: existe um falso pelas redondezas e é preciso explorar todo o local.

Cliff Top

- **Jinjo**: use a claw clambers para subir nas marcas da rocha.

Conheça o melhor

A nova aventura de Lara está fascinante e, acredite, a gata está mais viva que nunca

Humberto Martinez

Lara Croft está morta e a notícia já se espalha pelo mundo todo. A tragédia aconteceu durante sua última aventura pelo Egito (*Tomb Raider: The Last Revelation*), onde a arqueóloga foi vítima de um desmoronamento causado por um deus enfurecido. Tempos depois, amigos da heroína reúnem-se na mansão da musa para relembrar antigas aventuras, e assim começa este novo game.

Resumindo, é fato que a heroína morreu e todas as fases expostas no jogo acontecem entre intervalos dos quatro títulos anteriores da série. *TRC* é o game mais curto e fácil de todos, contando com apenas treze fases, 36 segredos e inimigos quase desprezíveis. Mas não pense que o game é mamão com açúcar, pois as fases são grandes e repletas de desafios e missões inteligentes, o que acontece é que *TRC* não acompanha a evolução da série, que sempre apresentou cada vez mais fases e dificuldades crescentes.

Ainda mostrando suas peripécias acrobáticas surpreendentes, Lara conta com novas habilidades, como equilibrar-se sobre cordas e balançar-se em barras paralelas. Se isso não for o bastante para motivá-lo a aventurar-se na quinta versão de *TR*, e se nem os magníficos cenários que o game oferece o sensibilizarem, então jogue apenas para conferir os novos modelitos da gata, pois em uma das fases ela usa uma roupa justíssima (igualzinha à da Mulher-Gato, do Batman) que, meu amigo, vou falar...

Tomb Raider Chronicles

Ação		
Fabricante	Gráficos	9,0
Eidos	Som	8,5
	Jogabilidade	8,5
	Diversão	9,0
	Nota final	8,6

Jogos recomendados

Heavy Metal Faak 2 (PC)
Legacy of Kain: Soul Reaver (PSX)
Indiana Jones and the Infernal Machine (PC)

Internet

www.tombraider.com
www.eidos.com

Detonado

Rome

Streets of Rome

• Entre no Opera Backstage para treinar os principais comandos usados no game. Chegando ao local onde há uma corda para equilibrar-se, desça e empurre a prateleira no canto, examinando a estante para encontrar o **segredo 1**.

Empurre a prateleira vazia para chegar ao segredo 1

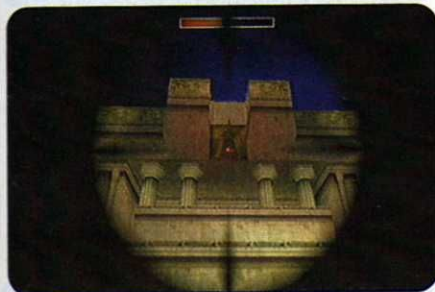
• Na rua, vá até a fonte, siga pela direita e examine a escultura na parede, abrindo uma passagem que o levará a outra escultura igual. Examine-a e fuja das pragas, subindo pela plataforma que surgiu próximo do local.

de Tomb Raider

Examine a escultura para abrir uma passagem

• Destrua as vidraças e pule dentro do corredor, seguindo pela esquerda para encontrar a golden key 1. Use-a para abrir a porta próxima da fonte. Troque tiros com Larson e, antes de segui-lo, pegue a garden key sobre as caixas.

• Atravesse o pátio equilibrando-se sobre a corda. Vasculhe a área adiante para encontrar o revólver no chão. Logo atrás, abra a porta azul e pegue o laser sight. Combine-o com o revólver e use a mira em primeira pessoa para destruir o cadeado, pegando outra garden key.

• Coloque as duas garden keys nos encaixes ao lado do portão e suba até a catedral. Use o revólver para acertar o sino no topo da catedral, então volte à sala anterior, ao local onde você pegou o revólver, para encontrar uma porta aberta, pegando o **segredo 2** na prateleira.

Use a mira em primeira pessoa para acertar o sino

• De volta à catedral, entre pela passagem sobre o muro da esquerda e pule no corredor ao lado. Vasculhe a estátua na parede e corra de volta à catedral para fugir das pragas. Entre e acione a alavanca para causar uma transformação na estátua de pássaro.
Examine-a. Entre pela nova passagem ao lado, contorne o parapeito pendurado para não ser atingido e acione outra alavanca. Cheque o outro pássaro para abrir uma passagem na entrada da catedral. Saia e siga novamente pela passagem sobre o muro para encontrar o **segredo 3**.

Pendure-se no parapeito e contorne toda a área

Trajan's Market

• Pegue o crowbar em uma das salinhas e use-o para abrir a porta metálica. Equilibre-se pela corda para chegar à área das grandes engrenagens.

• Use a escada oculta em um dos pilares. Entre pelas duas passagens no alto, encontrando duas cordas e puxando-as para ativar as engrenagens. Desça e entre pelo alçapão que se abriu, pegando o **segredo 1**. Vá ao local onde a grande roda se moveu e acenda um flare para encontrar uma passagem à esquerda, usando a crowbar para retirar o golden coin da grade. Use-a na base da estátua.

Entre pelas passagens dos cantos e puxe as cordas

• De volta ao início da fase, entre pela nova passagem e atravesse o lago. No final do corredor, você depara com uma criatura. Para destruí-la, use a mira do revólver e utilize o zoom para acertá-la bem no olho, pulando para o lado quando ela for atirar. Pegue o mars symbol.

Use o zoom da mira do revólver e acerte a criatura nos olhos

• Examine todos os lados do alçapão adiante para abri-lo, descendo ao esgoto. Mergulhe e siga pelo túnel para encontrar uma sala, pegando a valve whell. Saia do esgoto e use-a no encaixe do bloco vermelho, girando-a em seguida. Ainda nesse local, suba na grade do teto e pule para pegar o **segredo 2**.

• No esgoto, nade pela passagem no fundo, siga por cima da correnteza e desative a válvula. Nade pelo novo caminho, pegue a shotgun e use-a para detonar a estátua viva. No início da fase, entre pela porta que se abriu e pegue o **segredo 3**. Pegue a venus simbol no lago.

• Detone Larson e use a shotgun para acabar com as serpentes, pulando para os lados para fugir das magias. Encaixe os símbolos para abrir a porta e pule para não cair nos espetos.

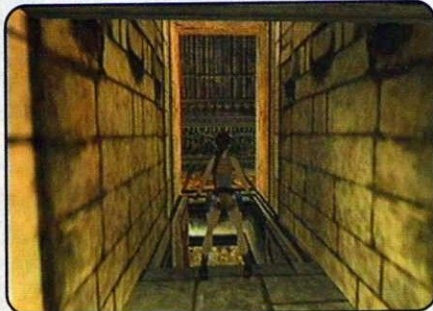
Fique atirando nas serpentes e pule para o lado, desviando-se das magias

The Colosseum

• No início, empurre a parede com uma argola para encontrar o **segredo 1**. Corra pela passarela, entre no pequeno buraco lateral e acione o botão na parede. Volte e escorregue pela rampa, acionando outro botão. Suba pela escada e pegue o gemstone piece no altar. Detone os dois gladiadores e acione o botão adiante. Siga pela direita e pegue a uzi.

Empurre a parede onde há uma argola para encontrar o segredo 1

• Pule até a corda à esquerda e puxe-a três vezes, suba correndo até o pilar que subiu e pegue a outra parte da gemstone piece. Combine-a com a outra metade para formar a gemstone.

• Siga em frente e caia pelo alçapão. Após a animação, volte e pule sobre o alçapão para chegar ao **segredo 2**. Use a gemstone na porta e pule para trás, quando tudo começar a desmoronar, para cair sobre uma plataforma. Pendure-se na rachadura da parede e contorne o fosso.

Pule sobre a rampa e pegue o segredo 2

• Detone seus inimigos e pegue a chave que um deles deixa cair, abrindo a porta. Destrua a estátua e pegue a colosseum key 2 adiante – use-a na outra porta. Escorregue pela rampa e pule pela plataforma para chegar ao **segredo 3**.

Russian Base

The Base

A silver key está dentro do armário

• Pegue a silver key dentro do armário, use-a para abrir a porta trancada. Detone os guardas, pegue o swipe card e a uzi no armário. Use o cartão para abrir uma porta no depósito, destrua a grade e pegue o **segredo 1**.

• Abra a porta da direita usando o cartão. Pule sobre as caixas para chegar até a passagem que levará ao condutor do guincho.

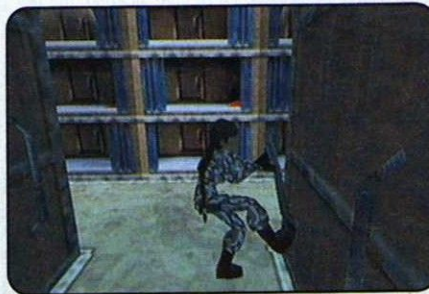
• Suba na caixa pendurada e pule para as caixas à esquerda, pegando o **segredo 2**. Use o swipe card para abrir a porta, elimine o guarda e pegue a silver key que ele deixa. Volte ao depósito e use-a para abrir a porta na escadaria.

Sobre o contêiner, pule sobre as caixas e pegue o segredo 2

• Use seu cartão para abrir a porta, examine todos os armários no vestiário para encontrar o fuse e a arma desert eagle. Nos chuveiros, abra o alçapão e mergulhe para chegar ao **segredo 3**.

• No local onde você pegou a segunda silver key, use o fuse na máquina. Acione o botão nessa mesma sala, suba no contêiner e pule para o submarino.

The Submarine

• Examine o ferro amassado em uma das camas para pegar a crowbar: use-a para abrir o duto de ventilação. Chegando à grade destruída, desça pela escada quase invisível para chegar ao **segredo 1**.

Pegue a crowbar na cama e use-a para abrir o duto

• Passe pendurado para evitar os cabos de alta-tensão, siga pela direita e abra o alçapão. Pegue a battery (-) nas gavetas. Siga pelo duto para chegar ao alçapão que leva à cozinha. Ande silenciosamente até as costas do cozinheiro e use a crowbar para acertá-lo, pegando a bronze key. Use-a para abrir a porta de saída.

Aproxime-se do cozinheiro e use a crowbar para nocauteá-lo

• Siga pela esquerda e detone os guardas para conseguir a shotgun. Nessa mesma sala há uma caixa rachada. Use a crowbar para abri-la e pegar o **segredo 2**. Sobre as caixas está a aqualung.

• No refeitório, abra a porta no canto e entre na sala à direita. Pule e segure-se no alçapão do teto para abri-lo. Dentro do duto de ventilação há um buraco no alto, suba e pegue o **segredo 3**.

Pule e pendure-se no alçapão para abri-lo

• Desça pelo alçapão adiante e pegue a battery (+), combinando com a outra bateria para formar a suit battery. Vasculhe os corredores e acabe com todos os guardas – um deles vai deixar o suit console. Combine-o com a aqualung para formar o suit console. Procure a roupa aquática que não tem nenhum acessório no peito e use o suit console e o suit battery nela, vista-a e prepare-se para um mergulho.

Use os equipamentos que você encontrou na roupa de mergulho

Deepsea Dive

• Siga nadando pela passagem da direita e pegue o **segredo 1** dentro de um buraco no fundo. Nade até o submarino naufragado, pegue o spear of destiny dentro dele. Volte rapidamente ao seu submarino para não se afogar.

Entre no submarino naufragado e pegue o spear of destiny

Sinking Submarine

• Vá até o corredor onde o chão está pegando fogo e pule na passagem lateral, pegando a uzi na prateleira. Vá ao refeitório e pule sobre as mesas para não ser eletrocutado. Acabe com o guarda adiante e pegue o suit card.

Use as mesas no refeitório para evitar a água eletrificada

• Volte pela sala eletrificada e use o swipe card no painel da porta trancada. Suba pela escada e abra a porta na sala de comando para encontrar o comandante Yarofav e receber a silver key. Ainda na sala de comando, suba na mesa e destrua a grade do duto de ventilação, entrando por ele. Desça à próxima sala, pule e pendure-se na alavanca para desativar a energia elétrica.

Pule e pendure-se na alavanca para desativá-la

• Na sala anterior à cabine de comando pegue o nitrogen camister e a arma desert eagle. Volte até a cozinha e pegue o **segredo 1** no chão. Vá até o corredor onde há cabos de energia balançando e use a silver key para abrir a porta – pegue o oxigen camister no armário.

• Ao voltar, você enfrentará bandidos. Detone-os para pegar a bronze key. Volte à cabine de comando e entre pelo duto novamente, abra a porta e pegue o **segredo 2** na gaveta. Na cabine de comando, suba pela escada e use o oxigen e nitrogen camister nos encaixes.

Use os tubos na cabine de comando para fugir

Black Isle

Gallows Tree

• De frente para o abismo, pule sobre a rocha plana e siga pendurado pela rachadura, para descer à esquerda. Pule na rocha escorregadia ao lado, pendure-se e solte-se para cair em uma plataforma plana. Salte na caverna ao lado para encontrar o **segredo 1**.

Caia sobre a plataforma plana e pule dentro da caverna, pegando o segredo 1

• Faça o caminho de volta ao topo e pendure-se na mesma rampa, só que, agora, contorne o rochedo e solte-se para segurar-se no buraco abaixo. Pendure-se na ponte e prossiga. Pendure-se no teto da passagem de onde você saiu, suba e pule para cair de costas no pilar onde está o **segredo 2**.

• Pendure-se na trilha no alto para chegar à caverna, escorregue pela rampa e caia no poço. Na cabana, nade até a rocha escorregadia, suba nela e pule de costas para cair ao lado da cabana. Entre pelo buraco e pegue o rubber na gaveta.

Escorregue pela rampa para cair no poço

• Pule para a outra parte da represa, seguindo agachado pelo buraco para voltar à árvore. Passe pelo pequeno buraco no muro e pegue o pilchfark adiante. Combine-o com o rubber para formar o catapult, então use-o nas madeiras que obstruem o caminho acima.

Use o catapult nas madeiras para abrir caminho

• Pegue a iron clapper no chão. Também pegue a tocha na cripta e acenda-a adiante. Desça pelo buraco e vá sempre pela direita. Passe agachado pelos espetos para encontrar o **segredo 3**. Volte ao corredor, siga pelo caminho no canto e use a tocha na raiz da árvore, apanhando o heart. Suba de volta e use o heart no buraco ao lado da porta.

Use a tocha para queimar a raiz da árvore

Labyrint

• Acione os botões na parede na seqüência: meio, esquerda e direita. Evite os fantasmas e vá até a porta que se abriu, examine a jóia na cabeceira do banco para pegar o gold dust.

Meio, esquerda e direita. Essa é a seqüência para ativar os botões

• Na sala anterior, use o gold dust no vaso repleto de pó para acabar com os fantasmas. Siga pela porta que se abriu, mas não desça pela rampa: suba na passagem no alto, acione a alavanca, volte para a sala anterior e pegue o **segredo 1** na passagem que se abriu.

• Na ponte, pule e pendure-se na plataforma à esquerda, contorne-a e pule na passagem adiante para encontrar o **segredo 2**. Volte à ponte e acione a alavanca para girar a torre, seguindo por um novo caminho.

Na ponte, pule à esquerda e pendure-se, chegando ao segredo 2

• Chegando até a outra torre, não a gire e siga adiante para chegar ao topo da primeira torre, encontrando o bestiary. Pule para o caminho a sua frente, encontrando uma bola de luz. Salte para a plataforma acima e pendure-se na trilha, descendo no buraco à frente. Pendure-se no buraco, contorne-o para não cair nos espetos e pegue o **segredo 3**. Siga a bola de luz até descobrir a saída.

Old Mill

Não tente seguir em frente ou será atacado por um cavaleiro

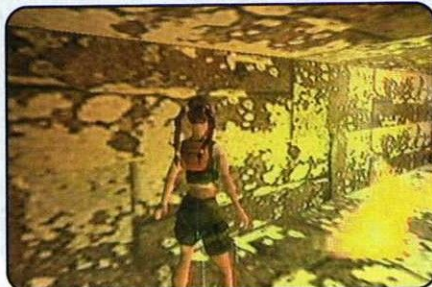
• Não tente passar sobre a pedra escura ou um morto-vivo vai expulsá-lo. Entre pela passagem à esquerda.

• Pendure-se na corda, use-a para alcançar o local no canto onde há uma tocha caída. Desça de volta ao corredor e acenda a tocha, jogue-a onde estão as pequenas criaturas para que elas não o incomodem mais. Desça até lá, passe agachado por baixo do rochedo e encontre o **segredo 1**.

Jogue a tocha acesa nas pequenas criaturas para aterrorizá-las

• Suba na corda e pule até o local onde há uma grade, examine-a para pegar a crowbar. Pule de volta na corda e salte para o canto direito do cenário. Aqui há um desafio meio chato: você deve pular em seqüência pelos pilares escorregadios, do mais baixo até o mais alto, para conseguir agarrar-se à rachadura. Siga pendurado até chegar a uma caverna, então use a crowbar para pegar o chalk incrustado.

Pule sem parar pelo pilares para alcançar a rachadura na parede

• No início da fase, use o chalk no quadrado escuro no chão e assista à animação. Chegando ao moinho, siga pela passagem da direita e entre na segunda caverna à esquerda. Passe pelo buraco, corra pelas chamas e pule na água para se salvar, então pegue o **segredo 2**.

Não se importe com o fogo: passe correndo e pule na água

• Mergulhe no lago e encontre uma criatura vermelha no fundo. Fique longe e espere que ela se afaste para nadar rapidamente até o monte de moedas e pegar a silver coin. Se não conseguir, tome mais fôlego e tente novamente. Use a silver coin na jaula submersa como isca para prender o monstro.

• Siga pelo caminho que o monstro protegia e entre no moinho. Mova a roda algumas vezes, e, rapidamente, pule para pendurar-se na barra e vá até a porta que se está fechando. Suba na passagem acima e pule para pendurar-se na alavanca, parando o moinho.

Mova a roda e vá rapidamente para a porta que se abriu

• Volte ao moinho e nade por trás da casa, entrando por um buraco onde está o **segredo 3**. Suba pela passagem ao lado da casa e pule sobre o pilar. Salte nas partes planas do telhado para chegar ao telhado do moinho, entrando agachado – de costas – pelo buraco. Gire a válvula.

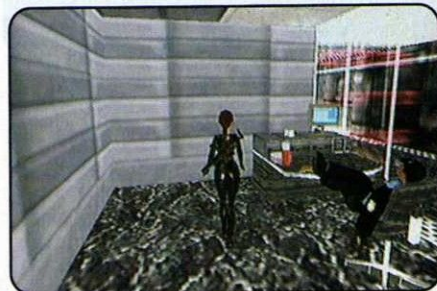
Tower Black

The 13th Floor

• Siga pela esquerda, destrua a grade e entre. Agache-se para evitar o laser e pule sobre o buraco em chamas. Atire na grade à esquerda para chegar até a sala onde está o **segredo 1**. Continue pelo duto e desça ao depósito, pegando o hammer em uma das prateleiras.

• Volte ao início da fase. Espere o laser de baixo vir em sua direção e pule sobre ele, abaixando-se para evitar o próximo. Destrua o cadeado para derrubar o duto, acerte rapidamente o guarda na cabeça. Suba no duto e desça pelo buraco. Adiante há uma escada protegida por um laser, suba até aproximar-se dele e espere até que se mova para a esquerda e, só então, suba.

Atire na parte branca da parede à esquerda para encontrar uma passagem.

• Vá até o final do duto e use sua arma para atingir a cabeça do guarda. Se ele fugir, acionará uma metralhadora que acabará com você. Destrua a grade e atravesse pelo duto para evitar o laser. Caminhe silenciosamente até a mesa do guarda dorminhoco e pegue o high level access card.

Vá sorrateiramente até a mesa do guarda e pegue o cartão

• Volte ao corredor e pegue o elevador para o 16º andar. Use o cartão para abrir a porta à esquerda. Não mate os cientistas, apenas acione o botão sobre a mesa e volte pelo corredor, entrando pela porta que se abriu à direita. Acione todos os botões na parede para encontrar o access code disc.

• De volta ao 15º andar, use o access code disc no computador. Suba pela passagem e preste atenção nas explosões: quando elas cessarem, desça e na metade do caminho pule para trás para chegar ao **segredo 2**. Acerte os guardas com tiros fatais. Use o cartão para abrir a porta de vidro, detone o guarda e pegue o iris lab access que ele deixa cair. Use-o no computador adiante para abrir a porta.

• Detone o guarda e passe bem correndo para fugir da metralhadora automática. Adiante, seu amigo Zip vai adverti-lo para não matar o cientista, mas ignore o aviso e acabe com o cara rapidamente. Isso é necessário para abrir uma outra passagem, pela qual você vai seguir e pegar o **segredo 3**.

Ignore o aviso para deixar o cientista em paz e acabe com ele

• Agache-se para não ser atingido pelo laser e siga em frente. Suba pela escadaria para chegar à cabine de comando. Desative o interruptor e corra para a sala abaixo, pegando o iris artifact antes que a máquina volte a funcionar. Passe pela porta adiante para concluir a fase.

Escape with the Iris

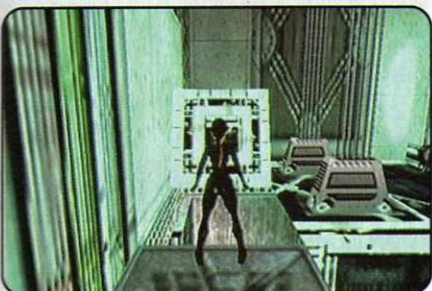
• Deposite sua arma no apoio de vidro para poder seguir pelo sistema de segurança de raio X. Pela esquerda, entre no escritório e pegue o bottle of chloroform na estante, combine-o com o cloth que está na sala ao lado e use-o para apagar o segurança.

Seja silencioso e use o chloroform no guarda

• Vasculhe as salas para encontrar o restroom access card, use-o na porta com um painel e entre com a senha 8526. No banheiro masculino, abra o primeiro gabinete, pule e pendure-se no alçapão do teto para abri-lo, conseguindo acesso ao duto de ventilação. Pendure-se no fosso, solte-se e segure-se no buraco abaixo, descendo em segurança.

Pendure-se no alçapão dentro do banheiro masculino

• No fosso do elevador, desça o máximo possível pendurado na parede, então segure o direcional para baixo e Lara vai balançar para os lados e, depois, balançar para a frente – como se entrasse um pouco na parede. Então, solte-se para cair no buraco onde está o **segredo 1**.

• Pendure-se na corrente, subindo até conseguir alcançar uma plataforma. Pendure-se na barra de ferro e pule na passagem adiante. Pule sobre o elevador e abra o alçapão. Saia silenciosamente para não ser ouvido pelo guarda e entre no elevador ao lado.

Abra o alçapão sobre o elevador e entre

• Ao deparar com os guardas, feche as portas do elevador antes que eles o peguem. Quando o elevador começar a descer desenfreado, seja rápido e ative o freio de emergência.

• Saia pelo alçapão, pendure-se na barra de ferro e pule para a plataforma. Escale-a pela escada e, quase no final, pule para trás para cair sobre uma plataforma. Pendure-se na barra de ferro, pule para a plataforma e entre pelo buraco acima.

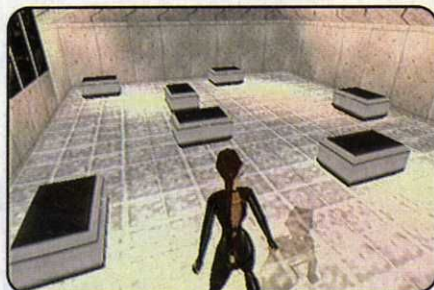
• Escorregue pela rampa e, quando cair na segunda rampa, pule para pendurar-se na barra de ferro e não despencar no fogo. Pule na próxima barra, espere o fogo se apagar e pule na plataforma. Siga pela passagem ao lado e equilibre-se sobre a barra, pegando o bottle of chloroform.

Pendure-se na barra para não cair no fogo

• Fique parado na frente do aquário e pule quando o guarda atirar. Com isso o vidro será destruído e você conseguirá o **segredo 2**. Suba pela rampa e fuja da mira do franco-atirador. Suba a escada ao lado da porta e fique parado próximo ao extintor de incêndio. Assim, quando o franco-atirador tentar acertá-lo, vai atingir o extintor, explodindo a parede e liberando caminho para o **segredo 3**.

Fique parado ao lado do extintor, pois o atirador vai acertar o equipamento

• Acione o botão na parede. Na sala adiante há uma armadilha a laser cobrindo o chão e você não poderá vê-la. Para evitá-la, pule para a área onde há um aquário. Espere o guarda tentar alvejá-lo, destruindo assim o aquário e, graças à água derramada, eliminando a armadilha. Acione o botão ao lado e corra para dentro da sala.

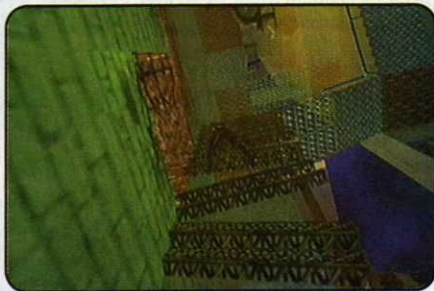
• Acione os botões na parede e corra pela porta que se abriu para fugir das metralhadoras. Não abra as caixas na sala adiante: a maioria delas é armadilha. Pendure-se na parte rachada do teto, abrindo assim um alçapão. Suba e acione o botão para ativar o sistema de raio X. Agora é possível ver qual das caixas contém o teleport disk. Use-a no computador na entrada da sala e coloque o iris artifact na máquina ao centro para acionar o teleportador.

Ative o sistema de raio X para descobrir qual é a caixa certa

• Olhe através da grade e use o headset para conseguir enxergar a senha – 1672 – que o guarda está digitando no painel. Utilize o zoom dos óculos para isso.

Com o headster você pode ver a senha que o guarda digita

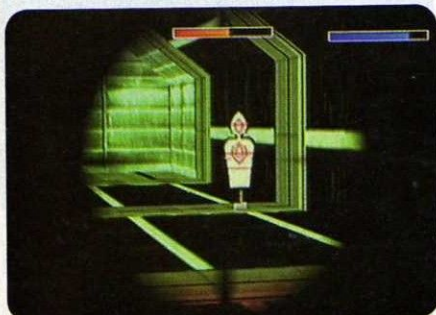
• Espere o guarda se afastar e use a senha para abrir a porta. Aperte o botão na parede e passe pelo buraco, voltando ao início da fase. Pegue sua arma de volta e use-a para destruir o extintor ao lado da porta, liberando a passagem de saída.

Red Alert!

• Suba pulando pelos destroços. Na segunda escada que caiu, desça pendurado por ela para encontrar a passagem com o **segredo 1**.

Desça pela escada destruída para chegar ao segredo 1

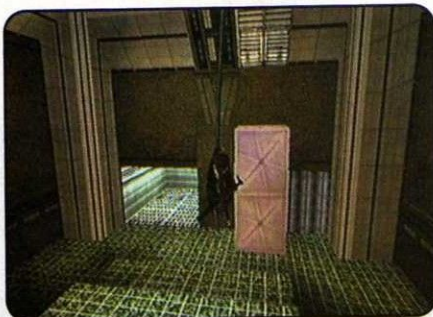
• Continue a escalada. Quando não houver para onde ir, note uma parede rachada perto do jogo e examine-a para liberar uma passagem. Pendure-se no alçapão na grade para abri-lo. Adiante há um corredor repleto de raios laser invisíveis. Para enxergá-los, equipe a headset e acione a visão infravermelha. Os raios laser ficam se movendo e somem por alguns instantes. Aproveite essa brecha para passar.

Detone a parede rachada para encontrar uma passagem

• Use o elevador. Entre pelo vidro da esquerda e salve o game para participar de uma prova de tiro ao alvo. Acione o botão para começar. Equipe sua arma e aproxime ao máximo com o zoom. Quando os alvos surgirem, destrua-os todos, começando pela esquerda. Assim é bem mais fácil. Se você for rápido o bastante, a luz vai se acender e a porta da sala ao lado vai se abrir. Vá até lá para participar de outra prova. Use o zoom da sua arma até um pouco antes da metade da capacidade, tendo assim uma visão geral dos alvos. Destrua todos rapidamente. Se você tiver sucesso, a porta de saída vai abrir e você encontrará o **segredo 2** na sala do fim do corredor.

Seja muito rápido para destruir os alvos ou nada de segredo 3

• Vá para a sala ao lado e pegue a arma grappling gun sem temer o laser verde. Na sala ao lado, use essa arma para acertar a grade no teto, deixando assim uma corda pendurada. Suba nas caixas e agarre-se à corda, comece a balançar-se e pule para pendurar-se na parede esburacada. Entre pela passagem ao lado.

• Pegue o elevador e use o headset para passar novamente pelo corredor dos raios laser. De volta ao início da fase, mire com sua grappling gun na parte de baixo da plataforma e, quando a mira ficar verde, atire para pendurar-se numa corda. Agarrado a ela, pule dentro da passagem à frente. Depois, imediatamente pule sobre o fogo e pendure-se.

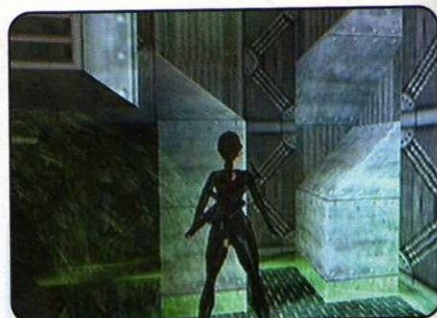
• Passe rastejando pelo buraco e caia silenciosamente atrás do guarda, matando-o antes que ele use a metralhadora automática. Acione o botão para abrir a porta e use o elevador. Detone os atiradores que vêm do teto. Corra e pule para pendurar-se na corda da direita, então pule dela para a corda ao lado e use-a para cair sobre a plataforma.

Detone os atiradores e use as cordas que eles deixaram

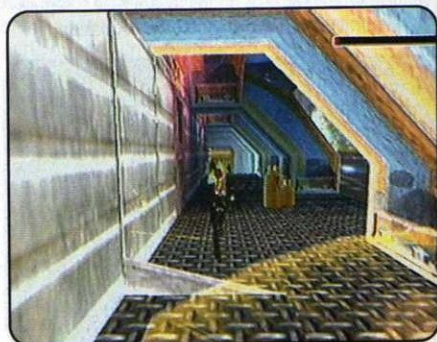
• Aqui acontece um bug muito estranho, pois há um alçapão acima de você, no qual teria de se pendurar para que se abrisse, mas, em vez disso, você acaba atravessando-o como se fosse um fantasma (seria o espírito de Lara?) - é um defeito do jogo. Siga pelo caminho que não está bloqueado por laser para confrontar um ciborgue.

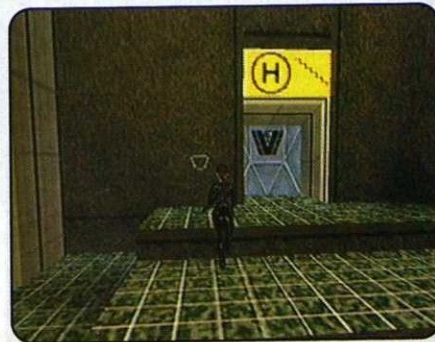
Nesse ponto, há um bug, mas há cura para esse problema. Confira:
• Se você chegar à sala e ela já estiver com água e não for possível enxergar uma válvula vermelha no encanamento, significa que o game está com problema. Faça o seguinte: entre de novo no duto e volte pelo caminho até onde for possível. No local onde existe uma rampa na qual não há como subir, pule nela e volte. Quando você chegar à sala do robô, a água vai inexplicavelmente ter sumido, e a válvula vermelha, aparecido.

• Mude o sistema de sua arma para burst ou rapid fire e detone tiros na perna do robô até destruí-lo e deixá-lo em curto. Então suba na caixa e atire na válvula vermelha no encanamento, liberando assim a água que vai entrar em contato com a perna exposta do robô, destruindo-o. Não desça na água, pois é morte certa.

Destrua a perna do ciborgue e, em seguida, destrua a válvula no cano

• Pule de volta no duto e olhe para os pilares escorregadios no canto esquerdo, pule no mais próximo e mantenha o botão de pulo pressionado para fazer uma atlética seqüência de saltos e cair sobre uma plataforma plana. Pegue a munição para a grappling gun no chão e equipe-a, usando-a para acertar a grade no teto, fixando-lhe assim uma corda. Pendure-se na corda e pule na passagem à frente, acionando o botão para escoar a água da sala. Desça e pegue a key bit (left) ao lado do andróide.

Faça uma seqüência de pulos sobre os pilares

• Volte pelo duto até o corredor antes bloqueado por raio laser, agora com a passagem livre. Corra por ele para não ser atingido pelas rajadas vindas do helicóptero, tomando cuidado com o chão que desmorona. Acione o botão atrás do balcão. Volte fugindo do helicóptero e entre pela primeira passagem à direita. Enquanto isso o ciborgue vai segui-lo. Então, corra pela passagem à direita no corredor e acione o interruptor para prender o vilão na sala acima. Siga até a última sala, acione outro interruptor e passe pelo buraco abaixo para encontrar o **segredo 3**.

Corra sem parar para fugir dos disparos do helicóptero

• Volte à primeira sala, siga pela esquerda, acione o interruptor para encher a sala do ciborgue com gás, acabando com a raça do vilão. Vá ao local onde detonou o inimigo e pegue a key bit (right), combine-a com a outra peça igual e siga até o local onde os atiradores desceram do teto, usando a chave no encaixe em forma de V para abrir a porta e seguir para o encerramento do game.

O final da aventura decepciona por ser bem curto e sem qualquer criatividade

Jogo made in Brazil

Finalmente um game 100% nacional com qualidade para gringo nenhum botar defeito

Depois de muita expectativa, a Continuum Entertainment cumpriu o prometido e traz às prateleiras o primeiro jogo de estratégia feito com tecnologia totalmente nacional. E para quem acha que para brasileiro qualquer coisa vale, uma surpresa: nossa debutante olha de igual para igual para qualquer uma das aventuras similares gringas – atuais líderes de mercado.

O jogo leva o estilo de clássicos do gênero, como *Command & Conquer*, *Total Annihilation* e *Warcraft*, com batalhas para a exploração e conquista do mapa – no caso, Titã, uma lua de Saturno. Estão disponíveis duas raças diferentes, humanos e robôs, cada qual com suas armas, bases e tecnologias próprias. Dentre as novidades, destaque para os diversos tipos de obtenção de energia, como a utilização de materiais radioativos e do vento. Nesse caso, até a altura de onde o seu reator eólico é construído influencia na quantidade de energia obtida: em lugares mais altos, o vento é maior e a produção também.

Outra característica importante é o senso de humor das tropas. Cada unidade tem uma fala especial que reflete sua personalidade. Os pilotos de helicóptero, por exemplo, estão sempre bêbados e falam com uma voz arrastada e preguiçosa. A infantaria costuma soltar frases como "tudo eu, tudo eu" e "fui" após ser chamada ao trabalho.

Outros pontos positivos são os gráficos de primeira, as duas versões disponíveis – em português e em inglês –, o tutorial eficiente e as guerras, que o fazem grudar na tela por horas a fio. Enfim: uma estréia de peso.

Ronaldo Testa

"Cadê aquela lata velha do Robocop?"

A apresentação é de arrasar e deixa qualquer um no clima do jogo

O laboratório de pesquisas é fundamental para fabricar novas armas

Construa processadores de minério para evitar problemas com o urânio

Para proteger um comboio ou atacar de surpresa, monte um grupo forte

Acerte os tambores de óleo para acabar com os inimigos de uma vez

Os geradores de energia devem ficar o mais próximo possível da base

Todos contra o PC

O jogo traz três tipos de campanhas: cooperativa, humana e robô. Já no início, o desafiante pode escolher entre quaisquer das facções (e para conferir o enredo perfeito é preciso seguir a ordem humana, robô e cooperativa). Para entrar no clima das partidas multiplayer, existe a possibilidade de ingressar em campanhas nas quais os jogadores atuam em conjunto para enfrentar as ameaças do computador.

Com o editor de campanhas, você pode criar cenários bem engraçados

Mapa personalizado

O editor de campanhas já vem com ferramentas e atalhos para a criação de mapas para um ou mais participantes. Quase todos os fatores podem ser incrementados, de novas unidades até a animação que aparecerá no começo e no término de cada missão. Você também pode mexer nas tecnologias disponíveis, nas condições de vitória e em algumas estruturas geralmente controladas pelo computador, como o mercado.

Os robôs são mais fortes que os humanos e têm mais tática no ataque

No mapa, seus exércitos são verdes. As demais cores merecem chumbo

Máquinas x humanos

A trama se passa no século 21, quando duas companhias espaciais entram numa disputa, que decidirá qual fornecerá a tecnologia que o governo precisa para colonizar outros planetas. Enquanto uma delas cria seres orgânicos para cuidar das explorações, a outra investe em máquinas de alta performance, que fariam o trabalho por nós. O confronto é inevitável e você escolherá de que lado quer estar.

Outlive: A Era da Sobrevivência

Estratégia

Fabricante: Continuum

Critério	Nota
Gráficos	8,0
Som	8,5
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Nota final	8,5

Jogos recomendados

Abomination (PC)
Command & Conquer Red Alert: The Aftermath (PC)
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal (PC)

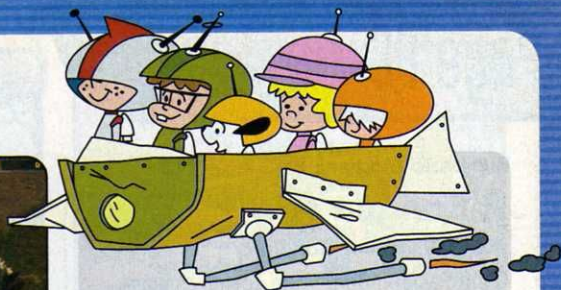
Inteligência artificial

Apesar do nome, não pense que seu exército é esperto o suficiente para sair jogando por você. Na verdade, ele é programado para executar pequenas tarefas, como mirar nos alvos mais convenientes ou procurar abrigo na hora certa. Essa é uma boa solução para um problema irritante dos games mais antigos: após um comando, a tropa seguia sem se importar em morrer no caminho ou ficar presa em um arbusto.

Configuração mínima

Pentium 166Mhz, Windows 95, DirectX 7.0, 32MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA 2MB (vídeo)

Internet

www.continuum.com.br

Brasinhas do Espaço

Outlive nasceu em 1995. Ok, não exatamente como ele é hoje, mas já naquela época cinco malucos de Curitiba (PR) que estudavam informática na Universidade Federal do Paraná pensavam em ganhar a vida, algum dia, produzindo games. Rafael Dolzan, 25 anos, um dos cinco alucinados, lembra: "Todos os trabalhos de faculdade eram voltados para a área de games". Ao lado do irmão Daniel Dolzan, 24 anos, e dos amigos Alexandre Vrubel, Rodrigo Otávio Dal'Asta e Henry Tanaka Baggio, todos com 25 anos, a história foi levada à frente mesmo depois de concluído o curso.

Em 1997, eles trabalharam no desenvolvimento de um jogo de estratégia para a plataforma DOS, o *Extinct*. Ali sentiram que podiam desenvolver algo melhor. Procuraram a Intec (Incubadora de Tecnologia de Curitiba), um órgão que dá uma força para quem está começando, e fundaram em janeiro de 1998 a Continuum. Era o começo do projeto *Outlive*. "Desde então, trabalhamos sem ganhar nada, vivendo com a ajuda da família. Foram dois anos e oito meses até lançarmos o game, em outubro", conta Rafael. Além da família, eles tiveram a ajuda bacana de Rafael Dubiela, 23 anos, Marcus Vinicius Coléte, 24 anos, e Mauricio Valle, 26 anos, três artistas gráficos que trabalharam a troco de um punhado de reais para que *Outlive* virasse sucesso.

Os caras concluíram o game e mandaram para vários publishers (empresas que cuidam do lançamento de jogos). Os americanos babaram e um deles procurou a Continuum, interessada em lançar o game mundialmente: "Eles não acreditavam que brasileiros pudessem fazer um jogo tão legal". Para desenvolver *Outlive*, os cinco precisaram de 100 mil reais (cerca de 50 mil dólares), 20 vezes menos do que se gasta entre as softhouses, que não conseguem produzir um jogo do mesmo nível por menos de 1 milhão de dólares.

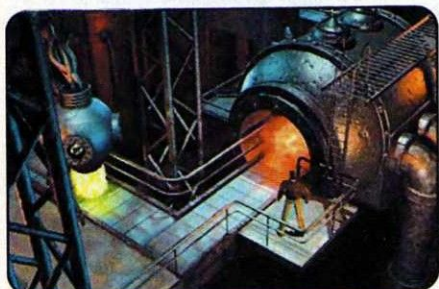
A Continuum espera vender 100 mil unidades do jogo em todo o mundo e 25 mil no Brasil (Distribuidora Objetivo Multimídia). *Outlive* terá versão em inglês, alemão e francês, além de português, e a chance grande de virar game para outras plataformas. "Nosso publisher acredita que poderemos desenvolver uma versão para consoles", afirma Rafael Dolzan. Não sei não, mas tá com cheiro de pintar *Outlive* para Xbox. (ER)

Humberto Martinez

A Sangue Frio

Ação, Revolution Software

Controle John Cord – um agente especial britânico – em uma missão suicida. Você terá de entrar num país hostil chamado Nagarov para descobrir o paradeiro de um agente amigo que investigava um novo e perigoso minério que estava sendo pesquisado. Fugindo o tempo todo em nove missões empolgantes, você usará um minicomputador na forma do relógio Remora. Os cenários pré-renderizados são muito bonitos, sempre repletos de elementos e compostos por ambientes sombrios, complementando o clima de mistério.

Nota final: 7,0

Os ambientes pré-renderizados são muito detalhados e futuristas

Age of Wonders

Estratégia, Epic Games

Prepare-se para entrar num mundo onde a fantasia é a realidade, onde elfos, fadas e outras criaturas mágicas dominam o planeta. Nesse local repleto de riquezas, você opta por controlar as forças do mal, perseguindo o poder... ou por lutar ao lado do bem, buscando a paz e o equilíbrio. No total são doze raças, compondo mais de 100 unidades que variam de ladrões a feiticeiros. Os campos de batalha são simples demais e exibem elementos muito pequenos, típicos de games de estratégia nesse estilo.

Nota final: 8,5

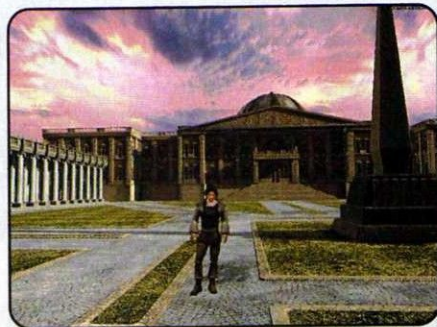
É necessário muita astúcia e cálculos para planejar suas ações

Arcatera: A Irmandade Secreta

RPG, Westka Interactive

Lutando contra o tempo, você lidará com as situações demoníacas que rolam pela cidade de Senora. Para enfrentar as forças do mal, você optará por um dos quatro personagens disponíveis: aventureiro (forte e corajoso), ladrão (ágil e habilidoso), maga (inteligente e com poderes mágicos) e monge (sábio e persuasivo). As batalhas são realizadas em tempo real e pode-se interagir com cerca de 200 personagens enquanto eles seguem suas vidas normalmente, aumentando o realismo. São cerca de dez finais diferentes.

Nota final: 7,0

É possível batalhar contra diversos inimigos simultaneamente

Alguns cenários são bonitos e detalhados, mas esse tipo não aparece com freqüência

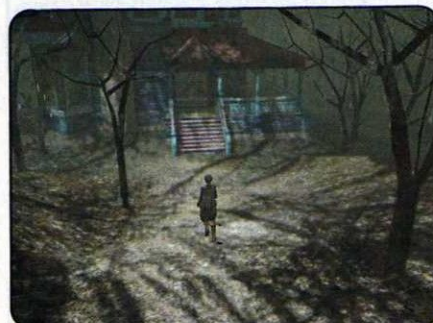
Bruxa de Blair Volume 1: Rustin Parr

Ação, Terminal Reality Incorporation

Apesar de incitar a idéia, este game não é totalmente baseado no filme *A Bruxa de Blair*, aliás se passa em 1941, época bem anterior à do longa-metragem. Controlando a doutora Holliday, você é uma investigadora do grupo especial Spooky House e tem a tarefa de desvendar o misterioso caso ocorrido na cidade de Burkittsville – um maníaco chamado Rustin Parr assassinou sete crianças com rituais bizarros. Um dos pontos legais é que tanto a doutora como o parceiro Stranger já participaram do game *Nocturne*.

Nota final: 8,5

Muitos dos cenários exibidos no filme aparecem no jogo

Para complementar o clima de suspense, há um sistema de câmeras muito diversificado

Para solucionar os mistérios, você terá de investigar lugares muito macabros

Surpresas e sustos são freqüentes. Prepare-se para morrer de medo ao jogar

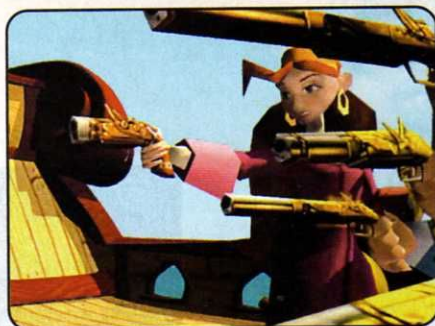
Evolva

Ação, Computer Arts

Se você fugiu das aulas de biologia, agora é sua chance de aprender um pouco de genética. No comando de caçadores de genes, você terá de explorar novas fronteiras da galáxia, coletando os DNAs de criaturas – e isso não é uma tarefa amistosa, pois o pesquisador aniquila boa parte de suas vítimas para coletar material. A novidade, entretanto, é que os genes de suas vítimas podem ser combinados com o do protagonista, fazendo com que o personagem adquira novas habilidades e até sofra mutações no corpo.

Nota final: 7,0

Coletando as mais diversificadas formas de genes, você poderá criar seu Frankenstein

Muitas criaturas bizarras cruzarão seu caminho. Elimine todas para fortificar seu corpo

Você vai morrer de rir com as trapalhadas de Guybrush e a ironia de sua esposa

Procure sempre conversar com todas as pessoas e escolha todas as alternativas

Fuga da Ilha dos Macacos

Ação, Lucas Arts Entertainment Company LLC

Chega ao Brasil o quarto episódio da saga *Ilha dos Macacos*, uma das séries mais consagradas dos computadores. A nova aventura do pretenso pirata Guybrush está mais bonita, agora com gráficos produzidos em 3D que utilizam a mesma engine do também famoso *Grim Fandango*. Desta vez, Guybrush terá a mais diplomática de suas aventuras: encontrar os advogados da família de sua esposa e ajudá-la a retomar o título de governadora da Ilha Vale-Tudo – e o melhor é que as legendas estão todas em português.

Nota final: 9,5

Suzuki Alstare Extreme Racing

Corrida, Ubi Soft Entertainment

Velocidade alucinante e competições acirradas marcam presença em *Suzuki Alstare*, o game que melhor representa a adrenalina das competições de supermotos. Ao todo são doze pistas animais para competir, todas repletas de perigos e curvas fechadas, nas quais o jogador raspa o joelho no chão. Para tornar o game mais real, você poderá competir contra feras do esporte como Cahmbom, Pirovano, Chili e Fujiwara, todos com alto nível de inteligência artificial para fazê-lo suar pelo título.

Nota final: 7,5

As curvas são feitas a uma velocidade alucinante, no nível do esporte real

Jogando com a tela dividida, a velocidade diminui, porém a diversão aumenta muito

Midtown Madness 2

Corrida, Microsoft

Essa é sua chance de realizar tudo o que você imaginou causar a seu carro num dia de fúria – mas que o seguro não cobria. Pilotando feito louco pelas belíssimas ruas de San Francisco e Londres, você se arrebentará em 20 belíssimos carros, entre os quais estão Audi TT, Aston Martin DB7 Vantage, Bettle e até caminhões e ônibus. As duas cidades são grandes e você escolhe como fará seu trajeto, optando por encontrar todos os checkpoints espalhados pela cidade ou seguindo por caminhos predefinidos.

Nota final: 8,5

A destruição é total, e a velocidade, alucinante em *Midtown Madness 2*

Correndo com os mais variados carros, você poderá escolher entre mais de três modos de jogos

Ronny Marinoto

Dragon Warrior 1 & 2 (GB)

RPG, Enix Corporation
1 jogador, cartucho

Você tem de admitir: os RPGs são sempre a melhor opção para os portáteis. Imagine agora que foram reunidos os dois capítulos originais da série *Dragon Warrior* (*Dragon Quest*, no Japão). Em ambas as aventuras, são contadas sagas envolvendo dragões e guerreiros em ambientes de fantasia. Claro, para desbravar os grandes ambientes, você encarna um herói de sangue nobre que, além de enfrentar criaturas selvagens, precisa pilhar tesouros para comprar equipamentos e itens especiais. Pegue seu machado!
Nota final: 8,5

Maravilha! Que tal uma sala de tesouros generosa como esta aqui?

Enquanto caminha pelo mapa, o herói fica maior que as construções

Buffy – The Vampire Slayer (GB)

Ação, GameBrains
1 jogador, cartucho

A caça-vampiros Buffy estréia sua versão pocket com muita ação. Consagrada como exterminadora de dentuços e outras criaturas sombrias, a gata é dotada de poderes sobrenaturais que aumentam sua força. O lance é atravessar por oito fases, vencendo as aberrações na base da porrada e, no final das etapas, também espancar os chefes regionais. Saindo à noite, a heroína persegue sanguessugas, zumbis e outros monstros por parques, praças, ruas e até tubulações de esgotos. Prepare a estaca e o alho!
Nota final: 7,0

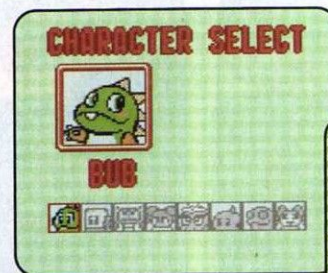
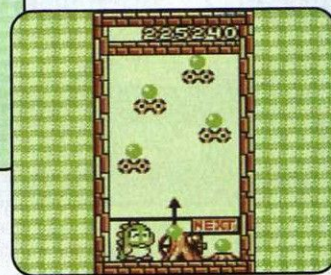
As animações ficaram bem legais, apesar das cores muito simples

Evite ataques adversários e se movimente bastante pelos ambientes

Bust-A-Move Millennium Edition (GB)

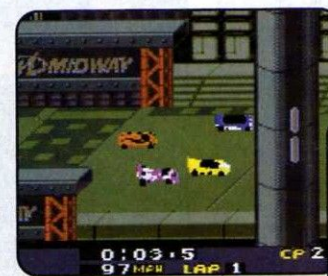
Quebra-cabeça, Taito Corporation
1 ou 2 jogadores, cartucho

Ora, bolhas! Agora você terá de ajustar a pontaria e disparar com seu canhão para eliminar um bando de cacarecos sujos. Tudo porque o computador endoidou e está enchendo a tela do portátil com bolhas coloridas. E você, bancando um dragão simpático, precisa destruir os obstáculos para... bem, para nada, só por diversão. E para fritar os neurônios, estão disponíveis mais de 60 desafios diferentes, possibilitando partidas solo ou até contra outro desafiante – cada jogador no seu portátil.
Nota final: 7,0

Se o Godzilla vir essa imitação barata, ele ficará bastante furioso

Essa criatura bem maluca fica jogando bolinhas para todos os lados

San Francisco Rush 2049 (GB)

Corrida, Handheld Games
1 jogador, cartucho

Máquinas turbinadas aceleram pelas ruas de San Francisco – na verdade, os veículos voam baixo. Cada carango (se é que assim podem ser classificados) possui diferenças que vão desde a potência até os tipos de pneu. Para guiar em velocidades altas, é possível percorrer nove pistas pela infame cidade gringa, conferindo inclusive pontos turísticos como a Golden Gate e até o prédio Transamerica. Pelo caminho, recolhem-se itens especiais para equipar os veículos e chegar à frente dos inimigos.
Nota final: 4,5

Os carangos são bastante equilibrados, e as disputas, bem acirradas

É legal, mas atrapalha. A visão muda conforme o ponto do trajeto

Fábio Figueiredo

Cro-Mag Rally

Corrida, Pangea Software Incorporation
1 a 6 jogadores, 1 CD

Planeta Terra, Idade da Pedra... inventaram a roda! Deve ter sido algum primata que gostava de corridas. Bom, ao menos é o que você vai pensar se jogar um pouco desse incrível jogo de corrida. Nele você é Brog, um veloz homem das cavernas, ou piloto das cavernas, se assim preferir, que sai detonando com sua caranguinha primitiva (pedra e madeira) ao longo da história. São nove pistas através das idades da Pedra, do Bronze e do Ferro. E para vencer a corrida, Brog dispõe de um arsenal também primitivo, mas eficiente, que inclui bombas de pedra e ossos que atrapalham o adversário. Mas cuidado, eles possuem esse arsenal também. E como em qualquer bom jogo de corrida, existe a opção multiplayer em dois na mesma tela, ou em seis via rede ou internet. Nesse modo, as pistas são oito, e diferentes das single player – você pode correr numa cidade asteca, numa vila celta, no Coliseu e até em Stonehenge.

As pistas são bem malucas! Nas curvas, entre de lado queimando os pneus, quero dizer, pedras

"Se eu ganhar a corrida, meu troféu vai ser de pedra, bronze ou ferro?"

Correr no gelo não é fácil. Cuidado pra não bater nos bonecos de neve

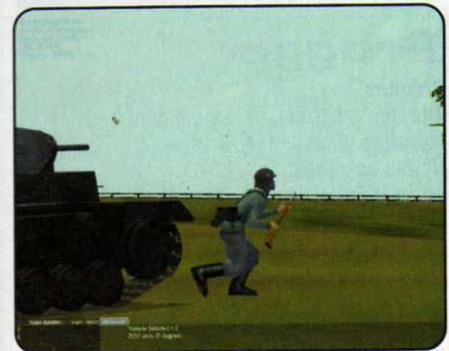
No modo multiplayer você voa por entre as famosas pedras de Stonehenge

World War 2 On-line

Ação, Cornered Rat Software
Lançamento: 2º trimestre de 2001

Jovem, se você está completando 18 anos, dê uma espiada nesse jogo! *WWII On-line* vai levá-lo diretamente à Segunda Guerra Mundial. Desenvolvido para ser jogado via internet, o game simula grandes combates, tanto em terra como no ar e no mar. Você irá comandar navios de guerra, pilotar tanques e aeronaves e experimentar a adrenalina de um confronto mano a mano no campo de batalha. E tudo isso via internet, em partidas com tempo ilimitado, podendo durar dias.
As missões são as chaves do sucesso.

"Hehehê..."

Ao completar cada uma, sua reputação vai aumentando, e sua carreira, decolando. No início do jogo, você lutará na pele de um soldado desembarcando em uma praia, num ataque altamente planejado. Dê o melhor de si, pois seu soldado é parte vital numa campanha militar muito maior do que os seus objetivos individuais na batalha.

Muitas vezes você terá de ir à luta a pé. Prepare sua mira, recarregue e mande chumbo

A variedade de tanques é grande. E os gráficos são bem fiéis aos modelos reais

Não é fraco, não! Esse tanque aí dá de dez em qualquer lava-louças

Pilotar esses aviõezinhos pode parecer fácil, mas exige grande habilidade, senão...

Alien Resurrection

Truques
Na tela do menu principal, digite:
Todas as armas e munições:
●, ←, →, ●, ↑, R2.
Opção research mode: ■, ↑, ↓, ●, ←, R1.

Army Men Sarge's Heroes 2

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase Bridge: FLLNGDWN.
Fase Fridge: GTMLK.
Fase Freezer: CHLLBB.
Fase Inside Wall: CLSNGN.
Fase Graveyard: DGTHS.
Fase Castle: FRNKNSTN.
Fase Tan Base: BDBZ.
Fase Revenge: LBBCK.
Fase Desk: DSKJB.
Fase Bed: GTSLP.
Fase Blue Town: SMLLVLL.
Fase Cashier: CHRGT.
Fase Train: NTBRT.
Fase Rockets: RDGLR.
Fase Pool Table: FSTNLS.
Fase Pinball: WHSWZRD.

Frogger

Truques
Durante a partida, pause e digite:
Infinitas vidas: →, ■, ▲, ■, ▲, X.
Todas as zonas:
→, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ●.
Todos os levels:
→, ■, ▲, ■, ▲, R1, L1, R1, L1, ▲, ■, ↓.

NHL 2001

Truques
Na tela de criação de personagens, digite:
Jersey number 99: Wayne Gretzky.
Personagem The Dude: Bruce Willis.
Personagem The Hammer: Hammer.
Superataque: Jaromir Jagr, Keith Tkachuk, Nicklas Lidstrom, Olaf Kolzig, Owen Nolan, Pavel Bure, Peter Forsberg, Rob Blake, Steve Yzerman.
Superdefesa: Sandis Ozolinsh ou Chris.
Supergoleiro: Ed Belfour, Dominik Hasek, Patrick Roy.

Dave Mirra Freestyle BMX

Truques
No modo proquest, na tela de seleção de estilos, aperte:
Personagem Slim Jim:
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ●.
Todos os veículos (*):
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ●.
Todos os estilos (*):
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.
Todas as fases (*):
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.
Obs.: (*) repita o código sempre que for utilizá-lo.

Filmes secretos
No modo proquest, termine o jogo nas seguintes condições:
Filme com competidores: usando Slim Jim.
Filme com programadores: usando Amish Boy.
Filme Dave Mirra: usando Dave Mirra.
Filme Ryan Nyquist: usando Ryan Nyquist.

Manobras especiais:

- **Amish Boy**

Crotch rocket back flip: ←, ↓, → + ■.
No footed one hander superman:
→, ↑, ← + ■.

- **Chad Kagy**

Bus driver superman: ↗, ↓, ↓ + ■.
Double seat grab superman:
↗, ←, ← + ■.

- **Dave Mirra**

Double seat grab superman indian:
→, ↗, → + ■.
Triple back flip: ↓, ↓, ↓, → + ■.

- **Joey Garcia**

Bus driver double tail whip: ↘, ↘, → + ■.
No footed one hander can can: ←, ↓, → + ■.

- **Kenan Harkin**

Decade back flip: →, ←, ↓ + ■.
Double seat grab decade: →, ←, ↗ + ■.

- **Leigh Ramsdell**

Double front flip: ↑, ↑, ↑ + ■.
One hander decade: →, ←, → + ■.

- **Mike Laird**

No footer double tail whip: ↘, ↘, ↘ + ■.
No hander tail whip back flip: ↓, ↘, ↘ + ■.

- **Ryan Nyquist**

No handed bar spin back flip:
↓, ↓, ↘ + ■.
Seat grab no footed can can:
→, →, ↗ + ■.

- **Shaun Butler**

One foot table top: ↑, ←, ← + ■.
Super flip seat grab: ↓, ↗, ↗ + ■.

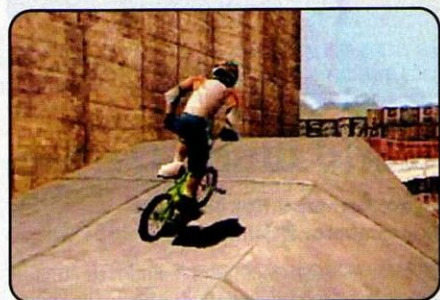
- **Slim Jim**

One hand one foot can can back flip:
←, ↓, → + ■.
Rocket no hander tobaggan:
→, ↑, ← + ■.

- **Tim Mirra**

Can can back flip: ↑, ↓, ↑ + ■.
Double peg grab back flip: ↓, ↑, ↓ + ■.

- **Troy McMurray**

Bar spin seat grab can can: →, →, ↓ + ■.
No hander one footer candy bar back flip:
↓, ↙, ← + ■.

Alguém avisou para este malandro que este é o caminho do abismo?

Medal of Honor Underground

Truques
Na tela de senhas, digite:
Fotos DreamWorks team: DWIECRANS.
Fotos Medal of Honor Underground team: MOHUEQUIPE.
Desenhos esboços do jogo: MOHDESSINS.

Falas dos personagens
Durante a partida, os personagens falam em três idiomas diferentes.
Confira o significado das frases:

Português	Alemão	Inglês	Francês
Alguma coisa errada?	Irgendwas stimmt hier nicht!	Something's not right?	Il y a quelque chose qui cloche
Mova-se e eu atirarei!	Eine Bewegung, und ich schie(ß)e!	Move and I'll shoot!	Um seul geste et je tire!
Por que você está aqui?	Warum sind Sie hier?	Why are you here?	Pourquoi êtes-vous iei?
Prazer em conhecê-lo	Sie kennen zu lernen	Nice to meet you	C'est um plaisir de faire votre connaissance
Você fala alemão?	Sprechen Sie Deutsch?	Do you speak German?	Vouz parlez allemand?

MTV Sports: Pure Ride

Truques (specialist)
Durante a partida, no modo specialist, complete as seguintes condições:
Filmes Bones e Slopestyle: complete os Slopestyle events.
Filmes Oakey e Halfpipe: complete os Halfpipe events.
Filmes Pecker e Big Air: complete os Big Air events.
Truques (tour challenge)
Durante a partida, no modo tour challenge, complete as seguintes condições:
Filme e prancha Blaise Rosenthal: complete Sims.
Filme e prancha Brad Schuffele: complete Etnies Thirty-Two.
Filme e prancha Marc Montoya: complete Swiss Army Open.
Filme e prancha Michele Taggart: complete MTV Sports Finals.

NASCAR 2001

Veículos secretos
Durante a partida, complete as seguintes condições:
Fase Treasure Island: no modo season, dificuldade veteran, termine.
Veículo Black Box Exotic: no modo half season, termine.
Veículo Black Box: no modo short track, termine.
Veículo EA Sports: no modo road course, termine.
Veículo ea.com: no modo superspeedway shootout, na dificuldade veteran, termine.

Rampage Through Time

Truques
Na tela de senhas, digite:
Enfrentar chefes (challenge): J0M3L.
Máxima barra de poder: J0SHS.
Todos os filmes: 12345.

Este filhote de Godzilla fajuto está soltando fogo pelas ventas

NBA Showtime: NBA on NBC

Personagens secretos
Na tela de seleção de nomes e números, digite:
Bear 1228.
Benny 0503.
Bethan 1111.
Biggy 0958.
Boomer 0604.
Chad 0628.
Cmsvid 0000.
Crispy 2084.
Crunch 0503.
Cutler 1111.
Daniel 0604.
Dave 1104.
Dimi 0619.
E Geer 1105.
Eloff 2181.
Gatson 1111.
Gentil 1228.
Gorila 0314.
Grinch 0222.
Guido 6765.
Hawk 0322.
Hornet 1105.
Horse 1966.
Jacko 1031.
Japple 6660.
Jason 3141.
Jenifr 1111.
Jenifr 3333.
Jonhey 8823.
Kerri 0220.
Kerri 1111.
Lex 0014.
Lia 0712.
Lia 1111.
Liptak 0114.
Lynch 3333.
Matt G 1006.
Nikko 6666.
Oldman 2001.
Paulo 0517.
Pinto 1966.
Raptor 1020.
Retro 1970.
Rocky 0201.
Root 6000.
Sal 0201.
Sasqua 7785.
Sly 6765.
Smalls 0856.
Stentr 0269.
Strat 2112.
Theref 7777.
Thewiz 1136.
Thomas 1111.
Timcpr 6666.
Timk 7785.
Timmyb 3314.
Turbo 1111.
Turmel 0322.
Wil 0101.

Dragonball GT: Final Bout

Personagens secretos (saiyajin)
Na tela de título, aperte →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑, Start.
Personagens secretos (super saiyajin)
Na tela de título, após habilitar o truque personagens secretos (saiyajin), aperte ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, X, X, X, X, X, X, X, X, X, X.
Personagem wire frame (training, two player)
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, segure Select e aperte ▲.
Roupas secretas (training, two player)
Na tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre o personagem desejado, segure Select e aperte ■ + ▲ + ●.
Superataque
Durante a partida, aperte ←, ↓, →, ▲.
Máxima barra de poder
Durante a partida, aperte X + ■.
Obs.: funcionam na versão japonesa.

San Francisco Rush

Cores secretas
Na tela de seleção de veículos, deixe o cursor sobre o veículo desejado e aperte ■.
Truques
Durante a partida, complete os objetivos e, na tela de seleção de câmbio, aperte ↓:
Opção reverse: no modo circuit, termine em 1º lugar.
Veículo City Bus: pegue dezesseis chaves.
Veículo Hot Rod: pegue oito chaves em pistas diferentes.
Veículo Muscle: pegue quatro chaves em qualquer fase.
Veículo Police Car: no modo GP, termine em 1º lugar.
Veículo Taxi Cab: no modo circuit, termine em 1º lugar.
Veículos secretos
Na tela de seleção de veículos, segure:
Veículo UFO: segure L1 + L2 + R1 + R2, aperte X e, na tela de seleção de câmbio, solte os comandos, aperte X e segure ▲.
Veículo Mini Truck: segure L1, aperte X e, na tela de seleção de câmbio, aperte X.
Veículo Mini British: segure R1, aperte X e, na tela de seleção de câmbio, aperte X.

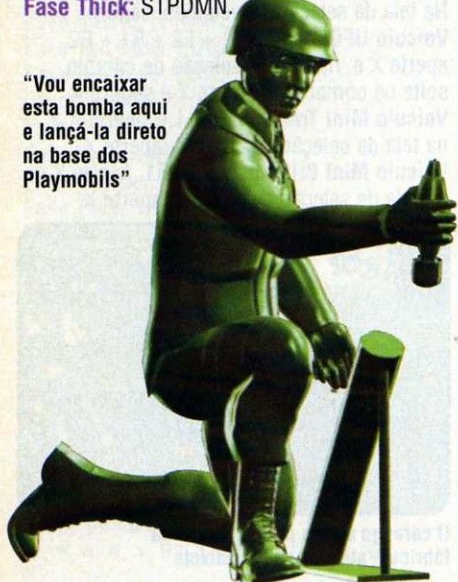
O carango sofreu muitos danos na fábrica e até parece um caixote

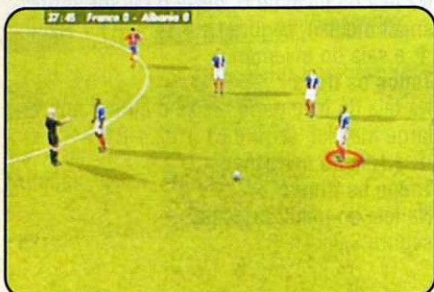
Tomb Raider Chronicles (versão beta)

Todas as armas
Na tela do inventário, deixe o cursor sobre small medikit, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e saia do inventário.
Todos os itens
Na tela do inventário, deixe o cursor sobre large medikit, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e saia do inventário.
Todos os filmes
Na tela do menu principal, segure Select + R2.

Army Men: Sarge's Heroes

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase Bathroom: TDBWL.
Fase Forest: TLLTRS.
Fase Fort Plastro: GNRLMN.
Fase Hoover: SCRDCT.
Fase Kitchen: PTSPNS.
Fase Living Room: HXMSTR.
Fase Riff: MSTRMN.
Fase Sandbox: HTKTTN.
Fase Scorch: HTTTRT.
Fase Showdown: ZBTSRL.
Fase Shrap: SRFPNK.
Fase Snow: BLZZRD.
Fase Spy Blue: TRGHTR.
Fase The Way Home: VRCLN.
Fase Thick: STPDMN.

"Vou encaixar esta bomba aqui e lançá-la direto na base dos Playmobils"

UEFA Striker

Controlar bola
Durante a partida, pause e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, L, L, L, R, L, R, L. Depois, segure L + R e aperte ← ou →.

Não há nada melhor que uma bela pelada (epa!) todos os dias, não é?

Tony Hawk's Pro Skater 2

Manobras Especiais

Manobra	Seqüência	Custo	Regular	Switch
• Andrew Reynolds				
Hardflip late flip	↑, ↓, X	7,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
Nose grab tailslide	↑, ↓, Y	10 mil	Variável	Variável
Triple hellflip	↑, →, X	9,5 mil	1,7 mil	2.040
• Bob Burnquist				
One foot smith	→, ↓, Y	7,5 mil	Variável	Variável
Racket air	←, ↓, B	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
Rocket tailslide	↑, ↓, Y	8,5 mil	Variável	Variável
• Bucky Lasek				
Fingerflip airwalk	←, →, B	8,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
One foot japan	↑, →, B	10 mil	1.250	1,5 mil
The big hitter	←, ↓, Y	10 mil	Variável	Variável
• Chad Muska				
Hurricane	↓, →, Y	8,5 mil	Variável	Variável
Muska nose man	→, ↑, B	11,5 mil	Variável	Variável
Mute backflip	↑, ↓, B	11,5 mil	4,5 mil	5,4 mil
• Elissa Steamer				
Hospital flip	←, →, X	9,5 mil	1.250	1,5 mil
Indy backflip	↑, ↓, B	11,5 mil	4 mil	4,8 mil
Madonna tailslide	↑, ←, Y	8,5 mil	Variável	Variável
• Eric Koston				
Indy frontflip	↓, ↑, B	11 mil	4 mil	4,8 mil
Pizza guy	↓, ←, B	11,5 mil	1.750	2,1 mil
The fandangle	→, ↓, Y	9,5 mil	Variável	Variável
• Geoff Rowley				
Double hardflip	→, ↓, X	7,5 mil	1,5 mil	1,8 mil
Half flip casper	→, ←, X	9,5 mil	1.250	1,5 mil
Rowley darkslide	←, →, X	9,5 mil	Variável	Variável
• Jamie Thomas				
Beni f-flip crooks	↓, ↑, Y	10,5 mil	Variável	Variável
Laser flip	↓, →, X	9 mil	1,5 mil	1,8 mil
One foot nose manual	←, ↑, B	10,5 mil	Variável	Variável
• Kareem Campbell				
Casper	←, ↓, B	9,5 mil	Variável	Variável
Gheto bird	↓, ↑, X	11 mil	1.750	2,1 mil
Nosegrind to pivot	↓, ↑, Y	9 mil	Variável	Variável
• McSqeeb				
Layback grind	→, ←, Y	20 mil	Variável	Variável
Pogo air	←, →, B	20 mil	2 mil	9,6 mil
The 900	→, ←, Y	15 mil	8 mil	9,6 mil
• Officer Dick				
Assume the position	↑, ↓, B	15 mil	1,5 mil	1,8 mil
Lazy-A-Grind	←, ↓, Y	20 mil	Variável	Variável
Salute!	←, ↓, B	20 mil	2,5 mil	3 mil
• Private Carrera				
Ho ho handplant	↑, ↓, B	10 mil	2 mil	4 mil
Fifty-5 ho slide	←, ↓, Y	20 mil	Variável	Variável
Double splits	←, ↓, B	20 mil	2 mil	2,4 mil
• Rodney Mullen				
Casper to 360 flip	↓, →, B	12 mil	Variável	Variável
Hellflip darkslide	→, ←, Y	11,5 mil	Variável	Variável
Nollie underflip	↓, ←, X	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
• Rune Glifberg				
Christ air	←, →, B	8,5 mil	1 mil	1,2 mil
Kickflip1 foot tail	←, ↓, X	10 mil	1.250	1,5 mil
One foot bluntsie	←, ↑, Y	9,5 mil	Variável	Variável
• Spider-Man				
Does whatever a spider can	←, →, X	-	3,5 mil	4,2 mil
Spidey flip	↓, ↑, B	-	5 mil	6 mil
Spidey grind	←, →, Y	-	Variável	Variável
• Steve Caballero				
Fs 540	→, ←, B	9,5 mil	3,5 mil	4,2 mil
Hang ten	→, ↑, Y	10 mil	Variável	Variável
Triple kickflip	↑, ←, X	7,5 mil	1.250	1.450
• Tony Hawk				
Overturn	↓, ←, Y	8,5 mil	Variável	Variável
Sacktap	→, ↓, B	10 mil	1,5 mil	1,8 mil
The 900	↑, ↓, B	15 mil	8 mil	9,6 mil

Truques (modo fácil)
Durante a partida, pause, segure L e digite:
Acelerar ação: ↓, X, Y, →, ↑, B, ↓, X, Y, →, ↑, B.
Infinita barra de especial: A, Y, B, B, ↑, ←, Y, X.
Máximo status: A, Y, B, X, Y, ↑, ↓.
Opção blood: →, ↑, X, Y.
Personagens com cabeça grande (*): X, B, ↑, ←, ←, X, →, ↑, ←.
Todos os truques (*): A, A, A, X, Y, ↑, ↓, ←, ↑, X, Y, A, Y, B, A, Y, B.
Obs.: (*) após acionar o truque, pause e selecione end run.

Truques (modo difícil)
No modo career, faça as seguintes condições:
Ação desacelerada: pegue $150 mil nove vezes.
Fase Chopper Drop: pegue a medalha de ouro com todos os personagens.
Fase Skate Heaven: pegue $150 mil com todos os personagens.
Fases espelhadas: pegue $150 mil quinze vezes.
Filme 80's Tony: usando McSqeeb (80's Tony Hawk), pegue três medalhas de ouro.
Filme Bails: usando qualquer personagem, pegue três medalhas.
Filme Custom Skater: usando Custom Skater, pegue três medalhas de ouro.
Filme Neversoft: usando Officer Dick, pegue três medalhas de ouro.
Filme Spider-Man: usando Spider-Man, pegue três medalhas de ouro.
Gráficos destexturizados: pegue $150 mil doze vezes.
Gráficos disco: pegue $150 mil quatorze vezes.
Gravidade real da Lua: pegue $150 mil treze vezes.
Gravidade real da Terra: pegue $150 mil onze vezes.
Máxima barra de especial: pegue $150 mil cinco vezes.

Ele é tão profissional que pode limpar o skate durante as manobras

Máximo status: pegue $150 mil seis vezes.
Opção kid mode: pegue $150 mil três vezes.
Opção perfect balance: pegue $150 mil quatro vezes.
Opção skip to restart: pegue $150 mil duas vezes.
Opção weight: pegue $150 mil sete vezes.
Personagem McSqeeb (80's Tony Hawk): pegue $150 mil usando Tony Hawk.
Personagem Officer Dick (*): pegue $150 mil uma vez.
Personagem Private Carrera: pegue todos os gaps.
Personagem Spider-Man: pegue $150 mil usando um personagem editado.
Personagens com cabeça grande: pegue $150 mil dez vezes.
Personagens wireframe: pegue $150 mil oito vezes.
Obs.: não pode usar os personagens Spider-Man e Tony Hawk.

Filmes secretos
No modo career, pegue três medalhas de ouro nas seguintes condições:
Andrew Reynolds: usando Andrew Reynolds.
Bob Burnquist: usando Bob Burnquist.
Bucky Lasek: usando Bucky Lasek.
Chad Muska: usando Chad Muska.
Elissa Steamer: usando Elissa Steamer.
Eric Koston: usando Eric Koston.
Geoff Rowley: usando Geoff Rowley.
Jamie Thomas: usando Jamie Thomas.
Kareem Campbell: usando Kareem Campbell.
Rodney Mullen: usando Rodney Mullen.
Rune Glifberg: usando Rune Glifberg.
Steve Caballero: usando Steve Caballero.
Tony Hawk: usando Tony Hawk.

Ready 2 Rumble: Round 2

Roupas secretas
No modo championship, termine o jogo com o personagem, habilitando a nova roupa dele.

Personagens secretos
No modo championship, termine o jogo:
First Lady: dez vezes.
Freak E. Deke: uma vez.
Freedom Brock: seis vezes.
GC Thunder: três vezes.
Michael Jackson: duas vezes.
Mr. President: nove vezes.
Robox Rese-4: oito vezes.
Rocket Samchay: sete vezes.
Shaquille O'Neal: cinco vezes.
Wild "Stubby" Corley: quatro vezes.

Alterar personagens
Na tela de seleção de personagens, aperte:
Personagem c/ luvas grandes: ←, →, ↑, ↓, R, L.
Personagem gordo: →, →, ↑, ↓, →, R, R, L.
Personagem magro: →, →, ↑, ↓, →, R, L.
Personagem morto: ←, ↑, →, ↓, R, R, L.

Roupas secretas (datas especiais)
Ligue o Dreamcast sem nenhum GD, selecione Settings, Date/Time e coloque:
Roupa Christmas (Rumbleman): December 25.
Roupa Easter (Mama Tua): April 23, 2001.
Roupa Halloween (JR Flurry): October 31.
Roupa Independence Day (GC Thunder): July 4.
Roupa New Year's (Joey T): January 1.
Roupa St. Patrick's Day (Referee): March 17.
Roupa Valentine's Day (Lulu Valentine): February 14.

Seaman

Ambiente perfeito
Cuidar do ambiente do aquário de *Seaman* é essencial. No início da partida, para criar um ambiente propício à vida, mantenha as seguintes taxas: air, entre 70 e 80; heater, entre 15 e 20; light, mantenha luz média.

Acelerar a evolução
Durante a partida, após fazer o truque de acelerar o crescimento, aperte A + B + X + Y + Start para acionar o reset do Dreamcast. Agora, no sistema de videogames, opção Settings, Date/Time, adiante o relógio em doze horas e continue a partida.

Acelerar o crescimento
No início da partida, bata na casca do crustáceo até que ele revele-se. Depois, quando o crustáceo comer os filhotes, bata nele até que ele contorça-se e solte os filhotes (estágio Gillman).

Movimentar pedras
Durante a partida, deixe o cursor sobre uma pedra, segure X + R e aperte ← ou →.

Movimento rolagem
Durante a partida, deixe o cursor sobre Seaman e mova-o em círculos.

Depois da clonagem de ovelhas, chegou a vez dos peixes de aquário

Test Drive Le Mans 24 Hours

Tela de pause limpa
Durante a partida, pause e segure X + Y.

Câmeras secretas
Durante o replay, aperte Y quantas vezes quiser.

"Não vou mentir, pois eu sou mesmo muito lindo"

Worms Armageddon

Truques
Complete as seguintes condições:
Caixas c/ item sheep: medalha de ouro em Crazy Crates (training).
Cenário indestrutível: complete a missão 25.
Equipamento aqua sheep: medalha de ouro em Super Sheep Racing (training).
Equipamento grenade: medalha de ouro em Artillery Range (training).
Equipamento jetpack: complete a missão 8.
Equipamento laser sight: complete a missão 4.
Equipamento longbow: medalha de ouro em Euthanasia (training).
Equipamento shotgun: medalha de ouro em Rifle Range (training).
Equipamento super banana bomb: complete a missão 33.
Gravidade da Lua: complete a missão 20.
Personagem invencível: conquiste a classificação Elite (deathmatch).
Personagem invisível: complete a missão 16.
Personagem sangrento: medalha de ouro em Basic (training).
Personagem veloz: complete a missão 13.

"Sua minhoca vai pelos ares"

Estas minhocas não estão com nada, parecem até bichinhos da goiaba

Delta Force

Truques
Durante a partida, aperte ['] e digite:
Máxima munição: takeittothelimit.
Personagem inimigo inteligente: hitmewithyourbestshot.
Personagem invencível: iwillsurvive.
Personagem invisível: closetoyou.
Seleção de fases: level select letmego.

Army Men: Toys in Space

Truques
Durante a partida, aperte [Backspace], digite !throw me a frickin bone here, aperte [Backspace] e digite:
AI (inimiga) desligada: !oh behave
AI (inimiga) ligada: !mojo
Arma aerosol: !hey dante
Arma air attacks: !roody-pooh
Arma airstrike: !heavenly glory
Arma baseballs: !one time...
Arma bazooka: !i like to keep this handy
Arma explosive: !haunt haunt haunt!
Arma extinguishes fire: !disco is dead
Arma flak-Jacket: !whistle and flute
Arma flame thrower: !patty melt
Arma fly swatter: !harsh language
Arma glue: !hey stifler
Arma grenades: !you want some
Arma hammermines: !spiny norman
Arma heavy laser: !hello neo
Arma insecticide spray: !henry
Arma laser rifle: !mib
Arma m80: !penny
Arma magnifying glass: !the sun
Arma mine: !sprinkles
Arma minesweeper: !i got two words for ya...
Arma napalm strikes: !this one goes to eleven
Arma paratroopers: !johnny ricco
Arma recons: !peep show
Arma sniper rifle: !yippee!!!
Destruir personagens selecionados: !time for bed
Destruir personagens: !italian job
Fácil derrota: !game over
Fácil teletransporte: !door
Itens aleatórios: !mona lisa
Itens medikits: !florence
Mostrar a taxa de frame: !rate me
Mostrar mapa c/ inimigos: !there is no spoon
Mostrar mapa s/ inimigos: !its dark
Personagem invencível desligado: !only human
Personagem invencível ligado: !captain scarlet
Personagens aliados: !scotty
Personagens cadáveres: !halloween
Personagens incendiados: !disco inferno
Personagens invencível e máximos poderes: !full monty
Personagens velozes: !pump me up
Pular fase: !cut to the chase

Quake 3 Arena

Fases secretas (arena)
No modo single player, aperte ['] e digite /spdevmap #:
Arena 1: q3dm1.
Arena 2: q3dm7.
Arena 3: q3dm17.
Arena 4: q3tourney2.
Obs.: substitua # pela senha.

Truques
No modo single player, aperte ['] e digite:
Seleção de gravidade: /g_gravity # (# = número de 0 a 800).
Todas as armas e munições: /give all.
Todas as habilidades com status 1: /iamacheater.
Todas as habilidades com status 100: /iamamonkey.

Seleção de itens
No modo single player, aperte ['] e digite give #:
Arma bfg10k: bfg10k.
Arma gauntlet: gauntlet.
Arma grappling hook: grappling hook.
Arma grenade launcher: grenade launcher.
Arma lightning gun: lightning gun.
Arma machine gun: machinegun.
Arma plasma gun: plasma gun.
Arma rail gun: railgun.
Arma rocket launcher: rocket launcher.
Arma shotgun: shotgun.
Item ammo: allammo.
Item armor: armor.
Item battle suit: battle suit.
Item health: health.
Item medkit: medkit.
Item mega health: mega health.
Item personal teleporter: personal teleporter.
Personagem invisível: invisibility.
Personagem poderoso: quad damage.
Personagem rápido: haste.
Personagem regenerado: regeneration.
Personagem veloz: speed.
Personagem voador: flight.
Obs.: substitua # pela senha.
Obs.: funcionam nas fases secretas (arena).

Tomb Raider: The Last Revelation

Pular fase
Na tela do inventário, com a bússola apontando na direção norte, deixe o cursor sobre load game, segure [H] + [E] + [L] + [P] e saia da tela.

Todos os itens
Na tela do inventário, com a bússola apontando na direção norte, deixe o cursor sobre small medipack, segure [G] + [U] + [N] + [S] e saia da tela.

Todas as armas
Na tela do inventário, com a bússola apontando na direção norte, deixe o cursor sobre large medipack, segure [W] + [E] + [A] + [P] + [O] + [N] + [S] e saia da tela.

Rune

Personagem invencível
Usando qualquer editor de texto, abra o arquivo user.ini, substitua G= por G=God. Agora, durante a partida, aperte [G].

Truques
Usando qualquer editor de texto, abra o arquivo user.ini, substitua T= por T=CheatPlease. Agora, durante a partida, aperte [T], habilitando os truques, aperte ['] e digite:
Destruir inimigos: killpawns.
Personagem andante: walk.
Personagem anfíbio: amphibious.
Personagem fantasma: ghost.
Personagem voador: fly.
Tela cheia: togglefullscreen.
Visão posterior: behindview 0.

Seleção de fases
Usando qualquer editor de texto, abra o arquivo user.ini, substitua T= por T=CheatPlease. Agora, durante a partida, aperte [T], habilitando os truques, aperte ['] e digite open #:
Fase 1: intro.
Fase 2: ragnarvillage.
Fase 3: ragnarvillage2.
Fase 4: sailingship.
Fase 5: sinkingship.
Fase 6: sinkingship2.
Fase 7: deepunder1odin.
Fase 8: deepunder1odinbv.
Fase 9: deepunder3.
Fase 10: deepunder4.
Fase 11: hel1.
Fase 12: hel1a.
Fase 13: hel1a2.
Fase 14: hel1b.
Fase 15: hell2end.
Fase 16: hel3a.
Fase 17: hel3b.
Fase 18: hellift.
Fase 19: goblin1.
Fase 20: goblin2.
Fase 21: trialpit.
Fase 22: beetlefly.
Fase 23: thorapproach.
Fase 24: thor1.
Fase 25: thormap3.
Fase 26: thormap4a.
Fase 27: thormap4b.
Fase 28: thormap5a.
Fase 29: thormap5b.
Fase 30: thormap6loki.
Fase 31: mountain1.
Fase 32: mountain2.

Viaje à terra dos vikings. Só lá você verá este lindo pôr-do-sol

Fase 33: dwarftrans.
Fase 34: dwarf1wwheel.
Fase 35: dwarfmap2.
Fase 36: dwarfmap3a.
Fase 37: dwarfmap3b.
Fase 38: dwarfmap5a.
Fase 39: dwarfmap5b.
Fase 40: dwarfmap6darkdwarf.
Fase 41: loki1.
Fase 42: loki1a.
Fase 43: lokimaze.
Fase 44: loki2.
Fase 45: loki3a.
Fase 46: loki3b.
Fase 47: villageruin.
Fase 48: asgard.
Obs.: substitua # pela senha.

Seleção de itens
Usando qualquer editor de texto, abra o arquivo user.ini, substitua T= por T=CheatPlease. Agora, durante a partida, aperte [T], habilitando os truques, aperte ['] e digite summon #:
Item 1: VikingShortSword.
Item 2: VikingBroadSword.
Item 3: VikingShield.
Item 4: VikingShieldCross.
Item 5: GoblinAxe.
Item 6: GoblinShield.
Item 7: DwarfBattleSword.
Item 8: DwarfBattleAxe.
Item 9: DwarfBattleHammer.
Item 10: DwarfWorkSword.
Item 11: DwarfWorkHammer.
Item 12: DwarfBattleShield.
Item 13: RuneOfPower.
Item 14: RuneOfPowerRefill.
Item 15: RuneOfHealth.
Item 16: RuneOfStrength.
Item 17: MagicShield.
Item 18: DarkShield.
Item 19: RustyMace.
Item 21: RomanSword.
Item 22: SigurdAxe.
Item 23: HandAxe.
Item 24: Torch.
Obs.: substitua # pela senha.

Turok 2: Seeds of Evil

Menu de truques
Na tela de senhas, digite OBLIVIONISOUTTHERE.

Truques
Na tela do menu de senhas, digite:
Gráficos wireframe: PICASSO.
Personagens bidimensionais: HELLOSTICKY.
Personagens c/ cabeça grande: BIGBADNOODLE.
Personagens c/ mãos e pés grandes: TROMPEM.
Personagens inimigos miniaturizados: LILLIPUTIAN.

Army Men: World War

Truques
Durante a partida, aperte [Backspace], digite !throw me a frickin bone here, aperte [Backspace] e digite:
AI (inimiga) desligada: !oh behave
AI (inimiga) ligada: !mojo
Arma air attack: !roody-pooh
Arma bombing airstrikes: !heavenly glory
Arma extinguishes fire: !disco is dead
Arma flak jacket: !whistle and flute
Arma mines: !sprinkles
Arma minesweeper: !i got two words for ya...
Arma napalm airstrikes: !this one goes to eleven
Arma paratroopers: !johnny ricco
Arma plastic mending kit: !florence
Arma recons: !peep show
Arma sniper rifle: !yippee!!!
Caixas c/ item aleatórios: !mona lisa
Caixas c/ item small gun: !here's a lockpick...
Destruir personagens: !italian job
Destruir personagens selecionados: !time for bed
Fácil derrota: !the meek
Fácil teletransporte: !door
Infinita arma bazooka: !i like to keep this handy
Infinita arma flamethrower: !patty melt
Infinita arma grenade: !you want some
Infinita arma vulcan machine gun: !hello neo
Mensagem secreta A: !vic fontaine
Mensagem secreta B: !when all else fails...
Mostrar frame rate: !rate me
Personagens incendiados: !disco inferno
Personagens invencíveis desligados: !only human
Personagens invencíveis ligados: !captain scarlet
Personagens velozes: !pump me up
Pular fase: !cut to the chase

Este cara se acha tão bonitão que fez até pose para a fotografia

F-Zero X

Competição Joker Cup
Na dificuldade standard, vença as competições Jack Cup, King Cup, Queen Cup.
Competição X Cup
Na dificuldade standard, vença as competições Jack Cup, Joker Cup, King Cup, Queen Cup.
Dificuldade master
Nas dificuldades expert, novice, standard, vença as competições Jack Cup, Joker Cup, King Cup, Queen Cup.
Movimentos especiais
Durante a partida, aperte:
Drift turn left: ← + R.
Drift turn right: → + Z.
Left ram: Z, Z.
Left spin attack: segure R e aperte Z, Z.
Right ram: R, R.
Right spin attack: segure Z e aperte R, R.
Side turn left: ← + Z.
Side turn right: → + R.
Seleção de ângulos das fases
Na tela de seleção de fases, C↑ + C→ + C↓ + C←.
Seleção de ângulos dos veículos
Na tela de status, C↑ + C→ + C↓ + C←.
Seleção de cores dos veículos
Na tela de status, aperte R ou Z.
Todas as competições, dificuldades, fases e veículos
Na tela de seleção de modos, aperte L, Z, R, C↑, C↓, C←, C→, Start.
Veículos grandes
Na tela de seleção de veículos, segure L + R + Z + C↑ + C→ + C↓ + C←.
Veículos pequenos
Na tela de seleção de veículos, segure L + R + C↑ + C→ + C↓ + C←.

Quaquaquá! De improviso, ele pegou uma bandeira e entrou na corrida

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Todas as máscaras
Aqui estão todas as máscaras da aventura, bem como suas utilidades:
All night mask: permite que Link nunca durma.
Blast mask: causa uma grande explosão.
Bremen mask: atrai alguns tipos de animais.
Bunny hood: aumenta seu pulo e velocidade.
Captain's hat: permite falar com caveiras.
Circus leader's mask: impede que os ladrões ataquem Cremia.
Couple's mask: comove aqueles que conversam na mayor's residence.
Deku mask: transforma Link em deku – uma criatura-planta.
Don Gero's mask: permite conversar com os sapos.
Fierce Deity Mask: aumenta as habilidades de Link (contra os chefes).
Garo's mask: serve para encontrar os ninjas ancestrais Garo.
Giant's mask: aumenta o tamanho de Link (contra Twin-Mold, em *Stone Tower Temple*).
Gibdo mask: permite falar com múmias.
Goron mask: transforma Link em goron – uma criatura-pedra.
Great fairy mask: atrai as fadas das proximidades.
Kafei's mask: serve para obter informações sobre o paradeiro de Kafei.
Kamaro's mask: serve para realizar a exótica dança de Kamaro.
Keaton mask: serve para invocar Keaton (destruindo os arbustos móveis).
Mask of scents: usada para encontrar fungos especiais.
Mask of truth: permite falar com animais e gossip stones.
Postman's hat: permite fuçar nas caixas de correio.
Romani mask: permite entrar no milk bar após as 10 PM.
Stone mask: deixa Link invisível à maioria dos personagens.
Zora mask: transforma Link em zora, uma criatura-água.

Por que ninguém quer me namorar? Será que eu sou muito feio?

Glover

Truques
Durante a partida, pause e digite:
Personagens inimigos sapos (*):
C↓, C←, C↓, C↓, C←, C↓, C↑, C←.
Magia death (*):
C↑, C←, C←, C←, C←, C↑, C→, C↑.
Bola bumerangue:
C→, C↑, C↑, C↑, C↑, C←, C←, C↓.
Bola gigante:
C↓, C↓, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C↓.
Bola inimiga:
C←, C↓, C↑, C→, C←, C←, C↓, C↓.
Bola invisível:
C↓, C↓, C←, C←, C↑, C↑, C↓, C↑.
Bola poderosa:
C↑, C↓, C↑, C↓, C↑, C↓, C←, C↑.
Câmera roda para a direita:
C←, C→, C↑, C↑, C↓, C→, C↓, C→.
Câmera roda para a esquerda:
C→, C↓, C→, C↓, C↑, C↑, C→, C←.
Desativar truques:
C↓, C↓, C↓, C↓, C↓, C↓, C↓, C↓.
Gravidade da Lua:
C←, C←, C↑, C←, C→, C↑, C↑, C↑.
Infinita energia:
C→, C→, C↓, C→, C→, C→, C↑, C←.
Infinita vida:
C↑, C↑, C↑, C↑, C↑, C→, C↓, C→.
Opção mad garibs:
C↓, C→, C↓, C↑, C←, C↓, C←, C↑.
Personagem fortalecido:
C↓, C↓, C↓, C←, C←, C↓, C→, C←.
Personagem sapo:
C↑, C→, C↓, C→, C↑, C←, C←, C↑.
Personagem veloz:
C←, C←, C→, C↑, C→, C←, C↓, C↓.
Recuperar vida:
C↑, C←, C←, C↑, C→, C←, C↓, C↑.
Seleção de fases:
C↑, C→, C→, C↓, C←, C↓, C↑, C→.
Visão a distância:
C←, C→, C←, C→, C←, C→, C←, C→.
Obs.: (*) aperte R para ativar.

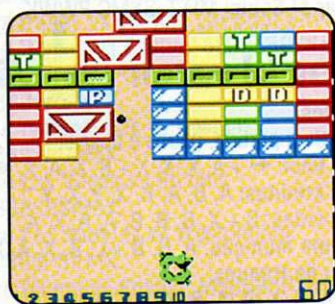
Mario Tennis 64

Na tela de senhas, no submodo ring tournament, digite:
Blockbuster cup: ARM6JQARU.
Bowser cup: N24K8QN2P.
Donkey Kong cup: MM55MQMMJ.
IGN64 cup: V2UFMPUZM.
Luigi cup: M1C2YQM1W.
Mario cup: A3W5KQA3C.
MarioTennis.com cup: 48HWOR482.
Nintendo Power cup: J6M9PQJ6U.
Peach cup: OF9XFQOFR.
Pokemon.com cup: V5UFMPU5M.
Waluigi cup: LA98JRLAR.
Wario cup: UOUFMPUOM.
Yoshi cup: ZKZLZKNNR.

Animaniacs

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: D, E, Y, W, D, W, D, Y, E.
Fase 2: D, E, Y, W, Y, W, D, Y, W.
Fase 3: D, E, Y, Y, D, Y, D, E, E.
Fase 4: D, Y, Y, E, Y, D, D, D, W.
Obs.: Dot (D), Espaço (E), Yakko (Y), Wakko (W).

Dragon Dance

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 3128. **Fase 11:** 9913.
Fase 2: 1497. **Fase 12:** 9354.
Fase 3: 7434. **Fase 13:** 1720.
Fase 4: 4136. **Fase 14:** 3310.
Fase 5: 9224. **Fase 15:** 0170.
Fase 6: 6230. **Fase 16:** 5108.
Fase 7: 4592. **Fase 17:** 6482.
Fase 8: 7271. **Fase 18:** 1277.
Fase 9: 2315. **Fase 19:** 2460.
Fase 10: 2042. **Fase 20:** 4838.

Este dragão é bem inteligente. Ele sabe até jogar futebol

Godzilla: The Series

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: NCFRGJJBBK.
Fase 3: DMTFLSBFQM.
Fase 4: PKDJMPLNPS.
Fase 5: KDQLHRNDCN.
Fase 6: DQSPCFPFJR.
Todos os equipamentos e fases
Na tela de senhas, digite DMJMBJRFFR.

Toy Story 2

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: PBPP.
Fase 3: BJWJ.
Fase 4: PJBW.
Fase 5: WBPP.
Fase 6: JBPJ.
Fase 7: JJWW.
Fase 8: PBWJ.
Fase 9: BPWW.

A Bug's Life

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 9LKK. **Fase 5:** BKK2.
Fase 2: BL26. **Fase 6:** 2PLB.
Fase 3: 5P9K. **Fase 7:** 6562.
Fase 4: 6652. **Fase 8:** L59B.

Turok 2: Seeds of Evil

Truques
Na tela de senhas, digite:
Infinita energia: DLVTRKBNRG.
Infinita vida: DLVTRKBLVS.
Melhorar armas: QVZLBVSQLV.
Personagem voador (*): DLVTRKBBRD.
Seleção de fases: DLVTRKBLVL.
Todas as armas: DLVTRKBWPS.
Obs.: (*) durante a partida, segure Select e aperte A.
Todas as fases (easy)
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: DVYLWKVYNL.
Fase 3: GRYLWKWVNR.
Fase 4: DRYLSRWVRY.
Fase 5: GVZLSRWQKZ.
Fase 6: DVZLSVQKK.
Fase 7: GRZLBVSQZY.
Fase 8: DRZLBVSQGG.
Fase 9: GVYNBVBQGD.
Todas as fases (medium)
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: QVYLWKVYDT.
Fase 3: TRYLWKWVNN.
Fase 4: QRYLSRWVTS.
Fase 5: TVZLSRSQKB.
Fase 6: QVZLBVSQRL.
Fase 7: TRZLBVBQKB.
Fase 8: QRZLBVBQKS.
Fase 9: TVYNBVBQRL.
Todas as fases (hard)
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: DLTLWKVYYC.
Fase 3: GNYLWKWVPP.
Fase 4: DNYLSRWVPT.
Fase 5: GLZLSRSVPW.
Fase 6: DLZLBVSVVB.
Fase 7: GNZLBVBQVL.
Fase 8: DNZLBVBQVN.
Fase 9: GLYNBVBQQD.

Chase HQ: Secret Police

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: NDHQ. **Fase 7:** ZDKW.
Fase 3: WVLF. **Fase 8:** 14FQ.
Fase 4: JD1S. **Fase 9:** XVNP.
Fase 5: NC4Z. **Fase 10:** MMQG.
Fase 6: BHKT.

Buffy - The Vampire Slayer

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 3NKFZ8. **Fase 6:** TSCNB4.
Fase 2: 9MD1WV. **Fase 7:** CSJTQZ.
Fase 3: XTN4F7. **Fase 8:** BNPXZ9.
Fase 4: 5BVPL2. **Fase 9:** GH9MRY.
Fase 5: 9D6F0S.

Esta gatinha vai estourar a cara dos vampiros mal-intencionados

Adventure Island 2

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 7516. **Fase 6:** 4842.
Fase 2: 9529. **Fase 7:** 2026.
Fase 3: 5903. **Fase 8:** 7587.
Fase 4: 9461.
Fase 5: 7262.
Todos os itens
Na tela de senhas, digite 0894.

Mega Man 2

Todos os equipamentos e fases
Na tela de senhas, digite A1, A3, A4, B3, C1, C2, C3, D1, D3.
A melhor seqüência de fases
Durante a partida, siga na ordem: Metal Man, Flash Man, Bubble Man, Wood Man, Air Man, Crash Man, Quick Man, Heat Man.
A melhor tática
Durante a partida, use:
Airman: leaf shield.
Bubbleman: metal blade.
Crashman: air shooter.
Flashman: metal blade.
Heatman: bubble lead.
Metalman: metal blade.
Quickman: crash bomber.
Woodman: metal blade.
1º chefe final: tiro normal.
2º chefe final: quick boomerang.
3º chefe final: quick boomerang.
4º chefe final: crash bomber.
5º chefe final (Dr. Willy): bubble lead.

Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team

Seleção de fases
Na tela de seleção de personagens, aperte ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y, A, Start.

Killer Instinct

Melhor final
No modo one player tournament, usando qualquer personagem, termine o jogo sem continuar.
Movimento combo breaker fácil
Na tela de vs, aperte ↓ + Start.
Personagem Eyedol
Na tela de seleção de personagens, selecione Cinder e, na tela de vs, segure → e aperte WP, WK, FP, MK, MP, FK.
Obs.: não funciona no modo practice.
Personagem Eyedol (modo practice)
No modo one player tournament, usando Eyedol, termine o jogo.
Seleção de cores de personagens
Na tela de seleção de personagens, aperte ↑ ou ↓.
Seleção de fases
Na tela de vs, aperte:
Blood floor: ↓ + MP.
Castle interior: ↓ + MK.
Castle roof: ↑ + WK.
Chicago roof: ↑ + MK.
Chicago street: ↓ + WK.
Desert bridge: ↓ + WP.
Desert roof: ↑ + FK.
Ice statue: ↑ + FP.
Ice temple: ↑ + WP.
Industrial catwalk: ↓ + FK.
Lava bridge: ↓ + FP.
Skull chamber: ↑ + MP.
Sky: ↓ + MK (os dois jogadores).
Seleção de personagens aleatória
Na tela de seleção de personagens, aperte ↑ + Start.
Seleção de velocidade de ação
Na tela de vs, aperte:
Velocidade 1: segure ← e aperte MK + FK + WK.
Velocidade 2: segure → e aperte MP + FP + WP.
Velocidade 3: segure → e aperte MK + FK + WK.
Velocidade 4: segure ← e aperte MP + FP + WP.
Obs.: fierce punch (FP), fierce kick (FK), medium kick (MK), medium punch (MP), weak kick (WK), weak punch (WP).

ActRaiser 2

Truques
Na tela de senhas, digite:
Mostrar final: MTkM SkTk HNSH.
Fase final: MFMJ TVSY FVPX.
Obs.: é necessário usar letras maiúsculas e minúsculas.
Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
• **Dificuldade easy**
Almetha: MFLH MFDS LTYP.
Altheria: MLWK BPZW DTZS.
Benefic: XZKC XBZM XXZD.
Death Heim: MFCL YXKY CJDP.
Deathfield: MFLT CMSP TPTF.
Demon's Cave: MCSY HKHD KHHY.
Gratis: MFMJ TWSY FYPX.
Modero: MMFH MBKC WHWL.
Palace 1: MFMJ PLBW YYJP.
Palace 2: MFMJ TTLK WSFP.
Stormrook: MFXT SHJT BDLY.
Tortoise Island: JCLD XYTX XXZD.
Tower of Souls: MFCY BPXF CXBY.
• **Dificuldade medium**
Almetha: MFLH MFDS MXPS.
Altheria: MLWK BPZW YJCW.
Benefic: XZKC XBZM WTHC.
Death Heim: MFCL SYMC MSXF.
Deathfield: MFLT CMSP XWFZ.
Demon's Cave: MSCY HKHD ZFHC.
Gratis: MFMJ TWSY HMTF.
Modero: MMFH MBKC FFTL.
Palace 1: MFMJ PLBW LPCX.
Palace 2: MFMJ TTLK FPTP.
Stormrook: MFXT SHJT CYTP.
Tortoise Island: JCLD XYTX TMCT.
Tower of Souls: MFCY BPXF DWKL.
• **Dificuldade hard**
Almetha: MFLH MFDS PHYX.
Altheria: MLWK BPZW LBPJ.
Benefic: XZKC XBZM FSFC.
Death Heim: MFCL SYMX FJSD.
Deathfield: MFLT CMSP WXJK.
Demon's Cave: MCSY HKHD BYMF.
Gratis: MFXT SHJT DLWP.
Modero: MMFH MBKC HJWP.
Palace 1: MFMJ PLBW MSYW.
Palace 2: MFMJ TWSY JSHJ.
Stormrook: MFCY BPXF YZJT.
Tortoise Island: JCLD XYTX XXXJ.
Tower of Souls: MFCL SYMC PWWK.

Flash Back: The Quest for Identity

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
• **Dificuldade easy**
Fase 1: BSCKT.
Fase 2: JWLYX.
Fase 3: RSVP.
Fase 4: DXCPT.
Fase 5: SLMN.
Fase 6: ZTHRK.
Fase 7: CRLQXZ.
• **Dificuldade normal**
Fase 1: DLRGS.
Fase 2: BGSFM.
Fase 3: PRHG.
Fase 4: WNPQVX.
Fase 5: NMRYL.
Fase 6: SNTHN.
Fase 7: KLZHT.
• **Dificuldade hard**
Fase 1: ZBVDS.
Fase 2: JNGLQ.
Fase 3: HNYTM.
Fase 4: KVNF.
Fase 5: DWNGH.
Fase 6: STBRM.
Fase 7: RDBQLR.

Não vá ficar igual a este sujeito. Ele tomou todas antes do trabalho

Cotton 100%

Menu de truques
Na tela do título, aperte ↑, X, ←, Y, →, A, L, R.

Earthworm Jim

Truques
Durante a partida, pause e aperte:
Fase final: ← + A, X, X, X + B, X, A, X, ← + A.
Mais créditos: A, B, A, B, X, Y, X, Y.
Mais vidas: B + X, B, B, B, A, A, X, A.
Máxima munição: A, B, B + L, B, X, A, X, X.
Menu de truques:
← + A, B, X, A, A, B, X, A, Start.
Mostrar produtores:
Y, A, B, B, A, Y, A, B, B, A.
Munição plasma:
A, A, B + L, A, A, X, B + L, X.
Pular fase:
A, B, X, A, A + X, B + X, B + X, A + X.
Renovar energia: A + X, B, A, B, B, X + Y, B, A.

Daffy Duck: The Marvin Mission

Ganhar 50 vidas
Na tela com a mensagem "where there's duck, there's fire", aperte ←, ←, →, →, ↑, ↓, Y, A, B, X.

Goof Troop

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: B, DV, C, B, C.
Fase 3: C, DV, DA, C, B.
Fase 4: DV, C , DA, DA, DV.
Fase 5: B, C, DA, DV, B.
Obs.: banana (B), cereja (C), diamante azul (DA), diamante vermelho (DV).

Castlevania - The New Generation (Castlevania Bloodlines)

Dificuldade expert
Na tela do título, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:

• Eric
Fase 2: # M B B, # # B B, M J B J, M M J #.
Fase 3: # B B #, M # B #, J # B B, B M M M.
Fase 4: M # # B, J # # M, J B # M, # # B M.
Fase 5: # B M M, M # B #, J M B B, B M J M.
Fase 6: M B M J, B # # J, J J B #, B # J M.

• John
Fase 2: # # M #, J # # J, M M # J, # M B #.
Fase 3: M M B B, # B B B, M J M #, J # # #.
Fase 4: # B B M, J B B B, J # B J, M M # #.
Fase 5: # B M B, J B B B, J B B J, M M # M.
Fase 6: # B M B, B B B #, J M B B, B M # #.

Obs.: brasão (B), espaço (#), jóia (J), machado (M).

Cyberball

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase Atlanta vs Boston: T5BBB5PSIH6X.
Fase Boston vs Washington: 55BBB5PSIHDX.
Fase Chicago vs Boston: C5BBB5PSIHPX.
Fase Cleveland vs Boston: 75BBB5PSIH4X.
Fase Dallas vs Boston: L5BBB5PSIH4X.
Fase Denver vs Boston: 85BBB5PSIHGX.
Fase Detroit vs Washington: H5BBB5PSIH7X.
Fase Indianapolis vs Boston: K5BBB5PSIH3X.
Fase Las Vegas vs Atlanta: S5BBB5PSIH8X.
Fase Los Angeles vs Washington: 65BBB5PSIHAX.
Fase Miami vs Boston: M5BBB5PSIHJX.
Fase Minnesota vs Washington: P5BBB5PSIHEX.
Fase New England vs Washington: N5BBB5PSIHRX.
Fase New Orleans vs Washington: A5BBB5PSIH9X.
Fase Philadelphia vs Washington: G5BBB5PSIHSX.
Fase Phoenix vs Miami: 95BBB7FIRFXX.
Fase Phoenix vs Washington: 95BBB5PSIHNX.
Fase Pittsburg vs Washington: E5BBB5PSIH5X.
Fase San Diego vs Boston: D5BBB5PSIHFX.
Fase San Francisco vs Boston: U5BBB5PSIHHX.
Fase Tampa Bay vs Boston: R5BBB5PSIHTX.
Fase Washington vs Boston: F5BBB5PSIHCX.

Beast Wrestler

Teste de som
Na tela do título, aperte A + B + C + Start.

Battletech

Infinita munição
Na tela de senhas, digite BRN521.

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: STJNNN.
Fase 3: GRBCHV.
Fase 4: BBYLND.
Fase 5: BMBRMN.

Socorro! Corram todos, pois este robô imbecil está descontrolado

Pitfall: The Mayan Adventure

Truques
Na tela do título, aperte:
Acelerar ação: B, A, →, C, →, ↑, ↓.
Infinito crédito: C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓.
Início c/ nove vidas: →, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓.
Minijogo Lever Game: B, A, ↓, C, →, A, B.
Minijogo Pitfall: ↓, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, ↓.
Mostrar créditos: C, →, ↓, C, →, ↓, C, →, ↓.
Seleção de fases: B, →, A, ↓, →, ↑, B, ←, A, ↑, →, A.
Todas as armas: A, B, ↑, C, A, C, A.
Todos os itens: ←, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓, A, B, ↑, C, A, C, A.

Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: JSSCTS.
Fase 2: CKBGMM.
Fase 3: SCTWMN.
Fase 4: MKBRLN.
Fase 5: LBLNRD.
Fase 6: JMDKRK.
Fase 7: STGRTN.
Fase 8: SBBSHC.
Fase 9: DBKRRB.
Fase 10: MSFCTS.
Fase 11: KMGRBS.
Fase 12: SLJMBG.
Fase 13: TGRTVN.
Fase 14: CCLDSL.
Fase 15: BTCLMD.
Fase 16: STCJDH.

B.O.B.

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:

• Anciena
Fase 1: 672451.
Fase 2: 272578.
Fase 3: 652074.
Fase 4: 265648.
Fase 5: 462893.
Fase 6: 583172.

• Goth
Fase 2: 171058.
Fase 3: 950745.
Fase 4: 472149.

• Ultraworld
Fase 1: 743690.
Fase 2: 103928.
Fase 3: 144895.
Fase 4: 775092.
Fase 5: 481376.

Technoclash

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: PP503PAL.
Fase 3: C5GG4PZT.
Fase 4: 35409YZK.
Fase 5: TCTMTYP4.
Fase 6: 5YMGMPC0.
Fase 7: HKMKTYZY.

After Burner 2

Seleção de fases
Na tela do título, aperte A + B + C + Start.

Munição extra
Durante a partida, no reabastecimento, aperte:
Fase 3: ← + B.
Fase 5: → + B.
Fase 9: B.
Fase 11: → + B.
Fase 13: ← + B.
Fase 16: → + B.
Fase 19: B.
Fase 21: → + B.

Tome cuidado ao enfrentar um piloto experiente, senão você já era

GameShark

DREAMCAST

Buzz Lightyear of Star Command
Infinita energia
32F9270F00000190
Infinito continue
CC33E4B0000003E7

F355 Challenge: Passione Rossa
Infinito tempo
5B377BFA0000111E
Sempre 1º lugar
1C241A0E00000000
Fase Atlanta
D7288ED800000001
Fase Fiorano
B9E6378A00000001
Fase Laguna-Seca
5FC77A5000000001
Fase Nurburgring
1FB41B9600000001
Fase Sepang
A9035C9600000001

Frogger 2: Swampy's Revenge
Infinita vida
46BA1AB200000006
Máximo em moedas
282F663E00000019
Completar fase (falta um sapo)
97CB0D02E0705041
97C80D0200000005
Completar fase (faltam dois sapos)
97CB0D0200705041
97C80D0200000005
Completar fase (faltam três sapos)
97CB0D0220705041
97C80D0200000005

Ready 2 Rumble: Round 2
Baixa resistência (J1)
01157d9000000000
Baixa resistência (J2)
8F038E5000000000
Diminuir energia em 50% (J1)
0d15c35c00000064
0115c35c00000032
Diminuir energia em 50% (J2)
5A7474224070504D
5A77742200000032
Infinita energia (J1)
AF2352EE00000064
Infinita energia (J2)
5A77742200000064
Infinita resistência (J1)
01157d9000000064
Infinita resistência (J2)
8F038E5000000064
Infinito dinheiro
EE7F1B83000000F0
Máxima barra de rumble (J1)
6DDB683E00000090
Máxima barra de rumble (J2)
ED471BE100000090
Mínima barra de rumble (J1)
6DDB683E00000000
Mínima barra de rumble (J2)
ED471BE100000000
Pouca energia (J1)
AF2352EE00000000
Pouca energia (J2)
5A77742200000000

Silent Scope
Infinita energia
60CB6B8C000000F0
Infinito continue
451A1E0A00000005
Infinito tempo
759DD3CC0000003B
Máxima pontuação
DC68431205F5E0FF
Máximo hits (training)
586778C4000003E7
Recarregar automaticamente (*)
4D121F0400000005
Tempo total menor
EC67D85A00000000
Obs.: não funciona no modo arcade.

Star Wars: Episode I - Jedi Power Battles
Infinita energia (J1)
63CB66C0000000C8
Infinita energia (J2)
F6A99B07000000C8
Infinito crédito
DFD88E5E00000000
Infinito item (J1)
639366C000000063
Infinito item (J2)
269F6EC400000063
Infinito poder jedi (J1)
F1599B07000000C8
Infinito poder jedi (J2)
98080776000000C8
Máxima pontuação (J1)
1724DB100098967F
Máxima pontuação (J2)
C7EB2A790098967F
Todos os hand maidens e pilotos resgatados
926807750000000A
Todas as fases (Adi Gallia)
AC9B5C1000000001
Todas as fases (Mace Windu)
9218077600000001
Todas as fases (Obi-Wan Kenobi)
76E5DE8300000001
Todas as fases (Plo Koon)
8613808100000001
Todas as fases (Qui-Gon Jinn)
AF8B5C1000000001

Super Runabout: San Francisco Edition
Máximo dinheiro
68DB94B305F5E0FF
BA76C57F05F5E0FF
Todas as missões (scenario A)
FC8969A802020202
5A97887902020202
Todas as missões (scenario B)
DA787CF202020202
24879C6802020202
Todos os emblemas (scenario B)
89D3722FFFFFFFFF
Todos os veículos (scenario B)
4CE220E60000FFFF
Todos os veículos (scenario A)
142429BE0000FFFF

Sydney 2000
Todas as medalhas de ouro
2487607E00000006
7DD5D03900000006
A43352AA00000006
F4F995BD00000006
3BD1277C00000006
8FC38E3B00000006
B46639B600000006
123415AA00000006
5247746C00000006
A48352AA00000006
DAA880E400000006
3BA1277C00000006

Test Drive V-Rally
Infinito crédito (arcade)
B94A75EB00000004

Tokyo Xtreme Racer 2
Infinito dinheiro
D8C0836800000010
Todos os desafios completos
A9A39129FFFFFFFF
9048CA4FFFFFFFFF
EE77D82CFFFFFFFF
2EE7A3FDFFFFFFFF
77B513BAFFFFFFFF
BE86FA35FFFFFFFF
18D4D629FFFFFFFF
402ADF71FFFFFFFF
9038CA4FFFFFFFFF
CF7B2740FFFFFFFF
2E57A3FDFFFFFFFF
ADA39129FFFFFFFF
7B8513B5FFFFFFFF
C3EB274FFFFFFFFF
F2A95631FFFFFFFF
54B7B7E0FFFFFFFF
9C08CA40FFFFFFFF
E237D823FFFFFFFF
22A7A3F2FFFFFFFF
7BF513B5FFFFFFFF
A2D39126FFFFFFFF
F2195631FFFFFFFF
Todos os veículos
8AA34DB7FFFFFFFF
7F8513B5FFFFFFFF
C7EB274FFFFFFFFF
F6A95631FFFFFFFF
50B7B7E0FFFFFFFF
A62B512600000001

NINTENDO 64

007 The World Is Not Enough
Código mestre
f10a92402400
f10a68041000
Infinita energia (courier)
8039590900c8
Infinita energia (kings ransom)
80395c8100c8
Todas as fases
81102ee60021

Big Mountain 2000
Infinita resistência
8034f7980012
Sempre 1º lugar
81350c020000
80350c170063

Cruis'n Exotica
Código mestre
f1047a002400
Infinito crédito
8107f0500032
Infinito tempo
810802d4424a
Sempre 1º lugar
810651740000
Todas as fases
8104f10e001c
810be7f00100

Power Rangers: Lightspeed Rescue
Código mestre
f10607202400
Infinita energia
81064df042c8
Todas as fases
500011020000
810625080001
Todos os personagens
50000c010000
8006252d0001

Rugrats: Scavenger Hunt
Máxima reptar bar
812430280063
Máximo cookies - Angelica's Temple (J1)
802518670063
Máximo cookies - Pirate Treasure Hunt (J1)
80259ae70063
Máximo sleep - Angelica's Temple (J1)
802518660063
Máximo sleep - Pirate Treasure Hunt (J1)
80259ae60063

PLAYSTATION

Alien Resurrection
Chave cargo bay alpha 4
8011bcf00001
Chave cell block alpha key
8011bcea0001
Chave engineering alpha 3
8011bcee0001
Chave warehouse alpha 2
8011bcec0001
Infinito fire extinguisher
8011bcf80064
Infinito medium medikits
8011bce60064
Infinito small medikits
8011bce40064
Item detonator
8011bcfa0001
Todas as armas
8011bcbcffff
Todos os itens
8011bcbeffff
Infinita energia
8010d6201000

Infinita munição flame
8011bcca0064
Infinita munição grenade
8011bccc0064
Infinita munição laser
8011bcce0064
Infinita munição pistol
8011bcc40064
Infinita munição pulse
8011bcc80064
Infinita munição shotgun
8011bcc60064
Infinito item flashlight
8011bcfc04b0

Brunswick Circuit Pro Bowling
Máxima pontuação
8010ada6270f
Sempre 1º lugar
8010aea8270f

Cool Boarders 2001
Código mestre
d00b11cc023a
800b11ce1000
d00b1144000a
800b11461000
Máxima pontuação
800a68ece0ff
800a68ee05f5
Sempre 1º lugar
d00a68920003
800a68920001
Tempo parado
800a7f4c0000
Todas as fases
8006be34ffff
8006be36ffff
8006bE38ffff
3006be3a00ff
Todas as manobras
800778640000
Todas as pranchas
3006bf0c00ff
Todos os personagens
8006c2fcffff

Crusader: No Remorse
Infinita energia
801457d00078
Infinita munição
500004040000
801457c06363
801457bc6363
Infinito item
801457620063
500005040000
8014576a0063

Hello Kitty's Cube Frenzy
Infinita vida (J1)
800522c00003
Infinita vida (J2)
800522d80003
Infinito tempo
80154ef4007a
Todas as roupas
800632f607ff
800632f4ffff
800632f0ffff

Medal of Honor Underground
Infinita munição
8008d4042400
Infinita energia (fase 1)
800f0cea0080
800e2dda0080
800e6e2a0080
800e689a0080
Infinita energia (fase 2)
800e550a0080
800d9c8a0080
800e57da0080
800e74ca0080
Infinita energia (fase 3)
800ec48a0080
800dcdea0080
800f147a0080
Infinita energia (fase 4)
800d71aa0080
800ddcca0080
800de6ba0080
Infinita energia (fase 5)
800e48aa0080
800e190a0080
800e455a0080
Infinita energia (fase 6)
800e264a0080
800fa97a0080
800e82ea0080
Infinita energia (fase 7)
800dd80a0080
800dc5ea0080
800e4f9a0080
800df53a0080
Infinita energia (fase bônus)
800e860a0080
800dfbca0080
800e426a0080

Mega Man Legends 2
Infinita energia
8008c1200050
Infinito zenny
8009c820967f
8009c8220098
Energia blue
8008c2427a00
Energia green
8008c24a0100
Tempo desacelerado
8009c8180b04
8009c81c0b04

Parasite Eve 2
Infinita munição (aperte R1 + ■)
d00715180008
3007281900ff
d00715180002
3007280900ff
d00715180088
3007273900ff
d00715180082
300727a900ff
3007280900ff
d00715180082
3007280b00ff
Máxima experiência
d31153F80001
801153F87fff
801153Fc0001
801153Fc7fff
Renovar energia (aperte ■)
d00715180080
80073ba203e7
d00715180080
80073ba603e7
d00715180080
80073bac0000
d00715180080
80073ba003e7
d00715180080
80073ba403e7
d00715180080
800728300064

Spawn
Infinita energia
246F7635000001F4
Baixa energia p/ chefes
F421830E00000000

Who Wants to be a Millionaire?
Infinita lifeline
301ffed00001
301ffed10001
301ffed20001
301ffe780003
Tempo maior (segure L2)
d0044c6efeff
300475d00000
Última pergunta
e01ffe740000
301ffe74000e

Xenogears
Fácil aprendizado (Citan)
8006DA78FFFF
8006DA7AFFFF
8006DA7CFFFF
8006DA7EFFFF
8006DA80FFFF
8006DA82FFFF
8006DA84FFFF
8006DA86FFFF
Fácil aprendizado (Fei)
8006D930FFFF
8006D932FFFF
8006D934FFFF
8006D936FFFF
8006D938FFFF
8006D93AFFFF
8006D93CFFFF
8006D93EFFFF
Fácil experiência
8006d8e40001
Infinito EP
8006d8f00063
8006d8f20063
Infinito gold
8006ef5a000f
Infinito HP
8006d8ec03e7
8006d8ee03e7
Infinito item
801dbc322400
Todos os itens
8006f61e0101
8006f6200101
8006f6220101
8006f6240101
8006f6260101
8006f6280101
8006f62a0101
8006f62c0101
8006f62e0101
8006f65a0201
8006f65c0403
8006f65e0605
8006f6600807
8006f6620a09
8006f6640c0b

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Quer um PS2 novinho, colega?

Pode dizer: nós somos fo... somos fogo! E para esquentar mais seu verão, descolamos um PS2

Pois é, chulé! Tá querendo concorrer a um PlayStation 2 lacrado, novinho, chuchu beleza? Então tire a poeira da massa cerebral e diga como seria um jogo totalmente brasileiro rodando no PS2. Lembre-se de colocar o enredo, contando sobre os personagens, cenários e tal, além de explicar o objetivo do jogador. O leitor que convencer os caras aqui da Redação levam o 128 bits da Sony para casa – e aí já viu... o ganhador vai ser o único cara do bairro que não estará bronzeado nesse verão.

As cartas com carimbo postal até 26 de janeiro de 2001 concorrerão ao PS2

Nome: ____________________

Data de nascimento: ____/____/____ **Sexo:** ____

Endereço completo: ____________________

Cidade: ________ **Estado:** ____ **CEP:** _____-___

Telefone: ________ **E-mail:** ________

Cédula de identidade: ____________________

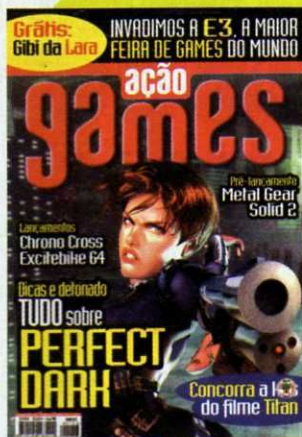
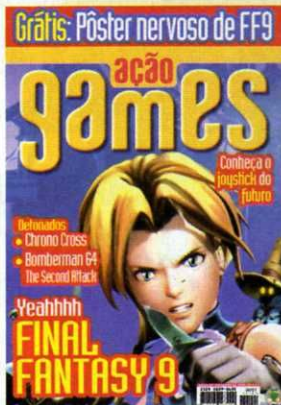
Videogame: ____________________

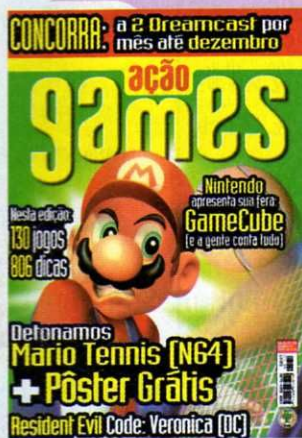
Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 26 de janeiro de 2001; **5)** Os vencedores serão comunicados pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 20 de fevereiro de 2001; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a Ação Games ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção PS2 - *Ação Games* 159

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas as cartas com carimbo postal até 26 de janeiro de 2001).

Quem não for mané vai participar da promoção e concorrer ao PlayStation 2, o supervideogame de 128 bits da Sony

EDIÇÃO 153 (JUL./2000)
Edição matadora trazendo a cobertura da E3 2000 e a bela Joanna Dark.
• Detonado de *Perfect Dark.*
• Game da Gata com Índia Aigo (a delícia selvagem).
• Grátis: revista em quadrinhos de *Tomb Raider* nº 4.
• Reportagem especial: E3 2000, a maior feira de games do mundo.
• Test Drive com a banda Os Vagabundos (jogo em rede).

EDIÇÃO 154 (AGO./2000)
Mergulhamos numa viagem pelo universo mágico do RPG *Final Fantasy 9.*
• Detonados de *Bomberman 64 The Second Attack* e *Chrono Cross.*
• Game da Gata com Cida Marques (a XT gostosa da Escolinha).
• Pôster de *Final Fantasy 9.*
• Pré-lançamento especial de *Final Fantasy 9.*
• Reportagem especial revelando como será o joystick do futuro.
• Test Drive com a Redação da *Ação Games* (Laser Shots).

EDIÇÃO 155 (SET./2000)
Espionamos o projeto do *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
• Detonado de *Final Fantasy 9.*
• Game da Gata com Helen Ganzarolli (a gata da Banheira do Gugu).
• Pôster de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
• Pré-lançamento especial de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty.*
• Reportagem especial sobre o jogo *Legacy of Kain Soul Reaver 2.*
• Test Drive com o jogador de futebol Robert (jogo *FIFA Soccer World Championship*).

EDIÇÃO 156 (OUT./2000)
Os segredos dos novos consoles Game Boy Advance e Nintendo GameCube.
• Detonado de *Mario Tennis 64* e *Resident Evil Code Veronica.*
• Game da Gata com Ana Paula Teodoro (a felina do Sabadão do Gugu).
• Pôster de *Mario Tennis 64.*
• Pré-lançamento especial de *Ultimate Fighting Championship.*
• Reportagem EGM Brasil com *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver.*
• Test Drive com o skatista Tarobinha (jogos *Grind Session, Street Sk8er 2, Thrasher Skate and Destroy, Tony Hawk's Pro Skater*).

EDIÇÃO 157 (NOV./2000)
Bancamos os bandidos e extinguimos os dinossauros de *Dino Crisis 2.*
• Detonado de *Dino Crisis 2, Tony Hawk's Pro Skater 2* e *Turok 3 Shadow of Oblivion.*
• Dicas e truques aos montes. São 1.152 mutretas contra inimigos.
• Game da Gata com Yara Soares (a loura gelada... ou quente).
• Pôster de *Dino Crisis 2.*
• Pré-lançamento especial de *Silent Hill 2.*
• Reportagem EGM Brasil sobre Bleem!.
• Test Drive com o lutador Vítor Belfort (jogo *Ultimate Fighting Championship*).

EDIÇÃO 158 (DEZ./2000)
Mostramos as novidades de *Tomb Raider* e do novo jogo da gata Lara Croft.
• Detonado de *The Legend of Zelda: Majora's Mask.*
• Dicas & Truques em quantidade absurda: são 1.209 macetes espertos.
• Game da Gata com Carina Girardi (uma gaúcha bonita demais, tchê!).
• Pôster da *Lara Croft.*
• Pré-lançamento especial de *Fear Effect 2: Retro Helix.*
• Reportagem EGM Brasil: Como conseguir emprego no ramo de games.
• Test Drive com os integrantes da banda Twister (*Power Ranger: Lightspeed Rescue*).

Perdeu alguma *Ação Games*?
Solicite ao seu jornaleiro ou por e-mail (abril.ea@abril.com.br). O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio. (Atendimento sujeito à disponibilidade no estoque.)

Acessórios

Vendem-se

World Games Paraná Play./Dreamcast/Game Boy/NT 64 Novos F: (41) 225-7883.

GAMES
PODIUM
R. Heitor Peixoto, 345 - (011)3277-0751
Locação - Vendas
Festas c/ Videogames
E-mail: podium@sti.com.br
DVD MAGIC

Aparelhos

Target Games Playstation IeII N64,Game Boy Color,Dreamcast, Jgs e Aces.Tudo em até 12x.Ac. Ac.Cartões. F:(11) 5084-9450

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo Play,N64,Dreamcast,S.Nes Etc. F:(0xx11)5512-6431,9787-4561, 9873-5110.

• Novidades
• Jogos do Momento
• Dicas e Códigos
Acesse o site ou ligue e saiba mais sobre a:
SUPER PROMOÇÃO PLAYSTATION
R. Silvânia, 157 - Moema
Tele Vendas (11) 3846-1470 / 3846-4375
Site: www.dragoon.com.br

Aqui Videogames, Jogos e acessórios. Consulte nossos preços. F:(11)3846-1470/3846-4375 site: www.dragoon.com.br

Vendem-se

Eletromil Video Games-Venda Troca/Ass.Técnica Via Sedex R:Santa Efigênia,348,sl 12 F:(11)3362-2308/3337-5557.

Games & Cia
VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• Video Games
• Fitas
• Cd's
• Acessórios
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL
Ligue: (0xx31) 3272-5740

Vendas e Assistência Técnica Jogos e Aces.p/Play.,Nintendo 64.Entr. na capital Via M.Boy. *Envio p/Sedex F:(11)6942-0406

Vendo,Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. F:(0xx11) 6096-4137.

Assistência Técnica

Minitel Eletrônica.200 títulos do Dreamcast, R$10,00 cada CD. Melhor preço para atacado. F:(11)222-8664 Rua Santa Ifigênia, 308 3º Sala-31 (SP).

Locadoras

Locadora Cinecitta/ Aluguel de Games,VHS,em especial animação japonesa.Fone:(0xx31) 224-5127

Gallery Games. Assistência técnica,locações,vendas(aparelhos e acessórios).Card de Pokémon. F:(17)235-3282 SJRio Preto(SP)

PARA ANUNCIAR LIGUE:
SP: 3037-2720 OU
DDG: 0800-132066

Brunny Games-BA
Venda•locação•assist. técnica, aparelhos e acessórios em geral.
Trabalhamos com encomendas e trocas
Entrega grátis somente para Salvador
Telefax: (71) 285-6259
Cel. (71) 9978-3389
brunnygames@ig.com.br

BANJO E KAZOOIE ESTÃO DE VOLTA! SÃO 9 NOVOS MUNDOS A SUA ESPERA.

BANJO-TOOIE

3x R$ 56,33

- SEQUÊNCIA DE UM DOS MELHORES GAMES DE PLATAFORMA DE TODOS OS TEMPOS!
- BANJO E KAZOOIE AGORA PODEM SE SEPARAR.
- UTILIZE OS PODERES DO FEITICEIRO MUMBO-JUMBO PARA EXECUTAR AS MAIS DIVERSAS TAREFAS!
- ENCONTRE HUMBA-WUMBA PARA SER TRANSFORMADO EM DETONADOR, TIRANOSSAURO E OUTRAS ESQUISITICES!
- 9 ENORMES, GIGANTESCOS E COLOSSAIS MUNDOS! E COM CHEFES NAS MESMAS PROPORÇÕES!
- MODOS MULTIPLAYER PARA 4 JOGADORES.
- COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK.

F1 RACING

3x R$ 56,33

BATMAN BEYOND — Lançamento

3x R$ 56,33

SCOOBY-DOO — Lançamento

3x R$ 56,33

MEGAMAN 64 — Lançamento

3x R$ 56,33

DONALD DUCK — Lançamento

3x R$ 56,33

SPIDER-MAN — Lançamento

3x R$ 56,33

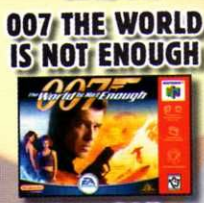
THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO

3x R$ 66,33

MICKEY'S SPEEDWAY USA

3x R$ 66,33

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

3x R$ 56,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

3x R$ 56,33

NINTENDO 64

3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 57,03

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

MARIO TENNIS

3x R$ 56,33

PERFECT DARK

3x R$ 56,33

ISS 2000

3x R$ 56,33

POKÉMON STADIUM

3x R$ 66,33

DIRECTSHOPPING 5 CINCO ANOS

NOVO PREÇO! 33% + BARATO

GAME BOY COLOR 3x R$ 66,33 OU EM 10x R$ 23,21

PURPLE · TRANSPARENTE · AMARELO · TEAL · KIWI

THE JUNGLE BOOK — Lançamento
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

F1 2000 — Lançamento
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

CABO GAME LINK

3x R$ 16,33

POKÉMON SILVER

3x R$ 33,00

POKÉMON GOLD

3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO

3x R$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD

3x R$ 33,00

SPIDER-MAN
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

TOMB RAIDER
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

DONKEY KONG COUNTRY — Lançamento
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

ALADDIN
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

X-MEN MUTANT ACADEMY
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

PERFECT DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/01/2001 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**

NOVO TELEFONE A PARTIR DE FEV/2001 (11) 41667777

CÓDIGO NA1AA

GameCube

Personagens famosos e jogos mais queridos são os pontos fortes da nova plataforma da Nintendo

O console

A Nintendo se rendeu para poder inovar. Deixando de lado uma de suas mais importantes tradições, a empresa abandonou os cartuchos e adotou os miniDVDs para sua nova máquina, o GameCube.

A mudança deveu-se em parte à estratégia da companhia em consultar produtoras de jogos durante o desenvolvimento do console.

O resultado é uma máquina fácil de ser programada e um elenco de jogos que inclui os exclusivos da Nintendo e os que antes só existiam para outros videogames.

Acompanhe a análise completa que a revista *EGM* fez sobre o GameCube e tire suas conclusões.

GameCube - tamanho real

Xbox - tamanho real

Entradas de controles
São quatro, uma invenção da Nintendo no N64. Servirão também para conectar o Game Boy Advance ao GameCube com o auxílio de um cabo especial, ainda não lançado.

Conector de força
Como o próprio nome diz, serve para ligar o console na tomada.

Entrada para memory card
Há duas entradas para cartões de memória. Eles podem ser usados ao mesmo tempo.

Saída de A/V digital
Tem uma TV de alta definição (HDTV)? Então não perca tempo. Compre um cabo de vídeo componente e jogue com imagem cristalina. Muito melhor do que o de SuperVHS. Aproveite e conecte o áudio num receiver digital.

Saída de A/V analógica
Serve para ligar tanto o cabo de A/V convencional quanto o de SuperVHS. Este último apresenta imagens mais nítidas, deixando os jogos mais bonitos. Caso já tenha um N64 ou um SNES, use o mesmo cabo, pois é compatível.

Porta paralela
Apesar de a Nintendo ainda não ter divulgado data para lançar a rede de jogos online, um modem é esperado para 2002. E é aqui que o apetrecho se encaixará.

Botão liga/desliga
Você aperta, o videogame liga. Aperta de novo e o videogame desliga.

Botão reset
Aperte para o jogo começar de novo. Simples e prático.

Alça
Carregue o videogame sem necessidade de sacola.

Botão ejetor
Fica sob a tampa. Depois de aberta, basta apertar o botão que o miniDVD sai. Acabou aquele negócio de forçar o disco e arriscar uma quebra.

Porta de alta velocidade
O buraco está lá, mas ainda não existe nenhum periférico para usar. Espera-se que o disco rígido seja lançado no futuro. Mas a empresa ainda não se pronunciou a respeito.

Botão abrir
Abrir o console com um jogo ainda rodando, simplesmente pausa o sistema. Uma mensagem na tela pede que o disco seja recolocado e a máquina só volta a funcionar depois disso.

Não adianta trocar de jogo. O aparelho não carrega nada a não ser o título que já estava rodando. A menos que você desligue e ligue a máquina. Em teoria, é o fim da baixaria dos discos de boot dos piratas.

O joystick

Treme-treme
Já vem com a função de trepidação, chamada de rumble. Cada controle extra sai por US$ 35.

Botão Start/Pause
Indispensável em qualquer controle de videogame.

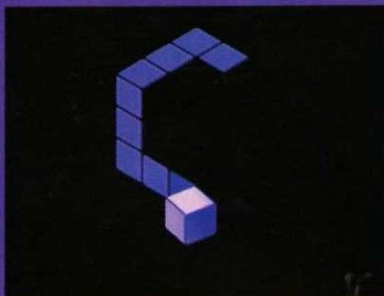
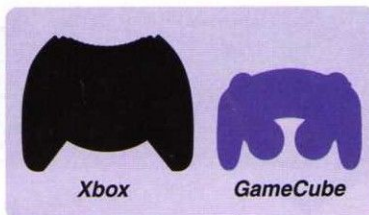
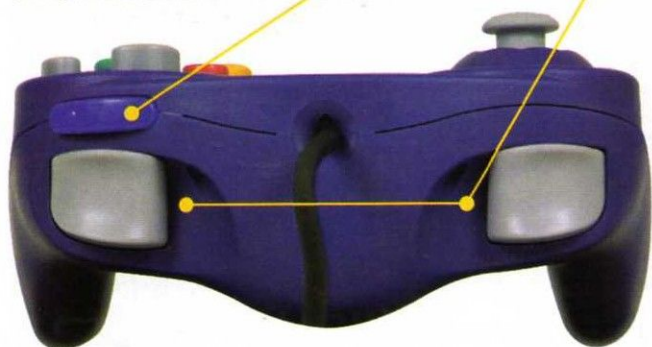
Botões X e Y
Desenhados para controlar as funções secundárias nos jogos, como a câmera, por exemplo. Não têm sensibilidade por nível de pressão. Apertando ao mesmo tempo X, Y e Start o sistema é reinicializado.

Botões A e B
Também não possuem níveis de pressão. São os principais durante uma partida. Servem também para navegar no sistema do console e nos menus dos games. O B avança e o A volta as telas.

Direcional e botões C
O direcional (esq.) é analógico e bastante macio. O amarelo (dir.) são os botões C do N64, agora reunidos.

Direcional
Pequeno demais. Função básica, com oito posições possíveis.

Botão Z
É a ovelha negra do controle. Localizado muito perto do R, fica difícil de ser acionado.

Botões L e R
Isto sim é botão analógico. O formato permite que os dedos encaixem sem nenhum esforço. São precisos e possuem uma característica interessante. Depois de um certo nível de pressão sente-se um 'click', que pode indicar outra função no jogo. Por exemplo, você controla a aceleração de um carro e, com o mesmo botão, aciona um turbo.

Vários sons
O som da inicialização do GameCube muda quando o botão Z é segurado. Além do tradicional, há um com bebê resmungando e outro que parece passos rangendo.

Qual videogame

Round 1 (	
Não	roda film
Não	roda mús

Round 2 (L	
18 de novembro	data
700 mil	vendas para
1,1 milhão	vendas
desconhecido	quando fi
US$ 75 milhões	investimento

Round 3 (F	
485 mhz	CPU
162 mhz	processa
40 mb	memó
8	texturas s
Não	som trid
Não	disco
Não	band

Round 4 (Jog	
20 jogos	
6	es
5	a
2	ave
2	co
1	l
3	esporte
0	F
1	estr

Round 5 (Jog
Donkey Kong Racing
Mario Kart
Mario Sunshine
Metroid Prime
Perfect Dark Zero
Resident Evil (série)
StarFox Adventures: Dinosaur Planet
The Legend of Zelda

Qual videogame comprar?

Chega de lero-lero, descolamos um quiz para que você descubra com qual videogame tem mais afinidade. Depois disso, não tem desculpa, você decidirá entre um Xbox ou GameCube.

1) Nos jogos, você prefere o quê?
A) Personagens famosos e com temas voltados ao público infantil.
B) Personagens não tão famosos e com temas voltados ao público adulto.

2) Videogame serve pra quê?
A) Para rodar jogos e mais nada.
B) Para rodar jogos, músicas, filmes e acessar a internet.

Qual videogame é o melhor?

GameCube		Xbox
Round 1 (Faz o quê?)		
Não	roda filmes em DVD	Sim
Não	roda músicas em CD	Sim
Round 2 (Lançamento)		
18 de novembro	data oficial	15 de novembro
700 mil	vendas para o lançamento	300 mil a 600 mil
1,1 milhão	vendas para 2001	1 milhão a 1,5 milhão
desconhecido	quando ficará online?	meio de 2002
US$ 75 milhões	investimento em marketing	US$ 500 milhões
Round 3 (Ficha técnica)		
485 mhz	CPU speed	733 mhz
162 mhz	processador gráfico	250 mhz
40 mb	memória total	64 mb
8	texturas simultâneas	4
Não	som tridimensional	Sim
Não	disco rígido	Sim
Não	banda larga	Sim
Round 4 (Jogos para 2001)		
20 jogos		41 jogos
6	esporte	8
5	ação	10
2	aventura	5
2	corrida	7
1	luta	4
3	esportes radicais	6
0	RPG	1
1	estratégia	0
Round 5 (Jogos para 2002)		
Donkey Kong Racing		Dino Crisis 3
Mario Kart		Genma Onimusha
Mario Sunshine		Gunvalkyrie
Metroid Prime		Jet Grind Radio
Perfect Dark Zero		Metal Gear Solid 2x
Resident Evil (série)		Panzer Dragoon
StarFox Adventures: Dinosaur Planet		Project Ego
The Legend of Zelda		Silent Hill 2x

é o melhor?

z o quê?)	
em DVD	Sim
s em CD	Sim

nçamento)	
icial	15 de novembro
lançamento	300 mil a 600 mil
ra 2001	1 milhão a 1,5 milhão
á online?	meio de 2002
m marketing	US$ 500 milhões

ha técnica)	
eed	733 mhz
r gráfico	250 mhz
total	64 mb
ultâneas	4
ensional	Sim
gido	Sim
arga	Sim

s para 2001)	
	41 jogos
te	8
o	10
ura	5
da	7
	4
adicais	6
G	1
egia	0

s para 2002)
Dino Crisis 3
Genma Onimusha
Gunvalkyrie
Jet Grind Radio
Metal Gear Solid 2x
Panzer Dragoon
Project Ego
Silent Hill 2x

O joystick

Botões analógicos
Os menores (preto e branco) têm funções secundárias, como enviar mensagens de voz pelo microfone (vendido à parte). Os seis botões existentes são analógicos e permitem 256 níveis de pressão. Na prática, você pode dar um soco mais forte dependendo de como apertar.

Treme-treme
O controle já possui a função rumble (aquela que faz trepidar) embutida. Cada joystick custa US$ 40.

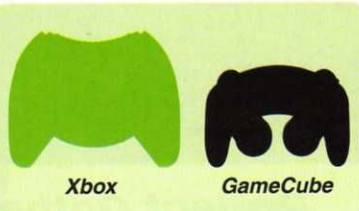
Direcionais analógicos
Ambos podem ser "apertados" exatamente como o L3 e o R3 do Dual Shock.

Direcional
Direcional no mesmo modelo do Side Winder, da própria Microsoft.

Botões Back e Start
A Microsoft resolveu, por estética, trocar o Select pelo Back. A função, porém, continua a mesma.

Corda de segurança
Além de longo (3 metros), o cabo possui uma conexão de segurança que se solta facilmente se alguém tropeçar no fio, evitando que o console caia no chão.

Gatilhos analógicos
O botão em forma de gatilho é localizado atrás do controle e também é analógico, como no Dreamcast.

Slots para acessórios
Há dois e no mesmo estilo do que existia para o DC. É possível ligar dois cartões de memória e resolver o problema da falta de espaço.

Tela de boot
Para entrar na configuração do sistema basta ligar o console sem nenhum jogo na bandeja. Entre as opções habituais, como seleção de idioma das telas e relógio, existem três que são exclusividade do Xbox:

Gravador de CD

Insira um CD de música e grave diretamente para o HD as faixas que você mais gosta. Depois, basta colocá-las para tocar durante o jogo.

Gerenciador do HD

Gerencia tudo o que estiver gravado no HD do aparelho. São 8 GB de capacidade, mais do que o suficiente para gravar jogos.

Controle de censura

Permite aos pais o bloqueio de jogos classificados acima da faixa etária de seus filhos a partir de um sistema protegido por senha.

3) O que mais influencia na hora da compra?
A) O preço. Quanto mais barato, melhor.
B) O poder da máquina. O preço para mim pouco importa.

4) Acha sacanagem precisar de memory card para gravar as partidas?
A) Não. Como vou salvar meus jogos?
B) Sim. Preferia gravá-los diretamente no videogame.

5) A tradição faz diferença?
A) Claro. Não confio em qualquer empresa.
B) Nenhuma. Dou chance para as novidades.

A maioria das respostas deu A? Compre o GameCube.
A maioria das respostas deu B? Compre o Xbox.

Redação *Ação Games*

Xbox

Tecnologia de ponta e máquina superpoderosa são as armas da plataforma da Microsoft

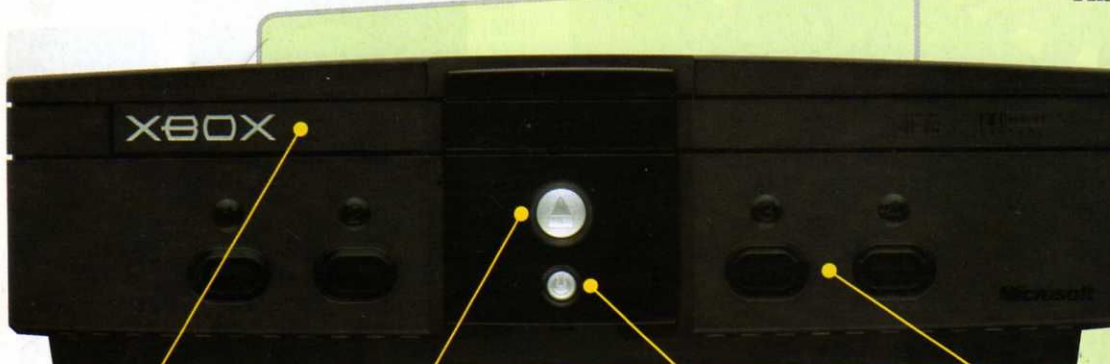
O console

O Xbox é um teste de fogo para a Microsoft. Ao entrar, tardiamente para alguns, no disputado mercado de videogames, a empresa enfrenta as grandes do ramo, como Nintendo e Sony, além da desconfiança de jogadores e de especialistas.

À desconfiança de que o console pode não pegar, opõe-se a impressão de que o toque de ouro de Bill Gates vai funcionar outra vez, ou seja: supõe-se que no final o console vire um sucesso como outros produtos da empresa.

A análise feita da plataforma é da revista americana, a *EGM*.

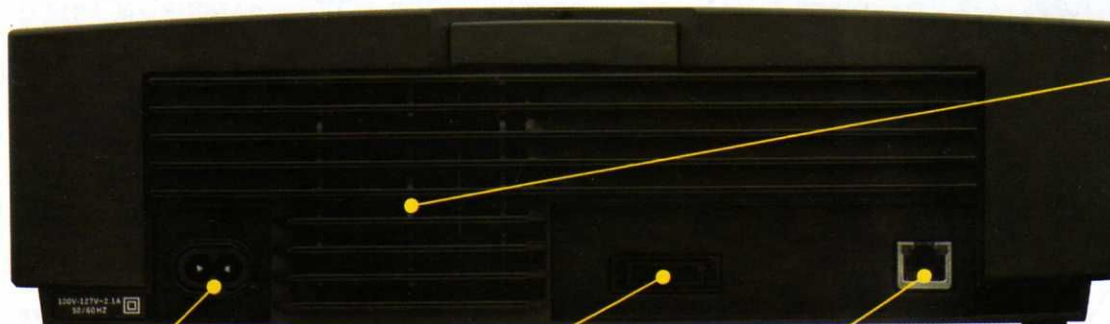
GameCube - tamanho real

Xbox - tamanho real

Bandeja de DVD
É onde você coloca o disco para jogar. Comprando o controle remoto separadamente, torna possível assistir a filmes em DVD.

Botão ejetor
Aperte Eject para abrir a bandeja de DVD e reiniciar o sistema. Permanece verde quando o aparelho está ligado. Uma dica: ele não pisca nem dá nenhuma indicação de que o disco rígido está sendo acessado. A Microsoft não queria que os jogadores fizessem associações com o uso de PC.

Botão liga/desliga
Funciona da mesma forma que o do PS2. Um apertão faz o aparelho ligar ou reiniciar. Segure por alguns segundos e o console desliga.

Entrada de controles
São quatro. Para compensar a falta de conectores USB no console, a Microsoft implementou as entradas com uma larga capacidade de transmissão de dados. Isso permite conectar praticamente qualquer acessório, mesmo o microfone, que será lançado em 2002.

Ventilador
É bem grande, mas não poderia ser diferente já que a máquina é grande à beça, tem um HD e um modem que exigem bastante resfriamento.

Conector de força
Simples. Conecte o cabo na tomada.

Conector digital
Permite usar vários tipos de TVs e aparelhos de som, dos simples aos mais sofisticados. A entrada reconhece automaticamente o tipo de cabo que estiver conectado. O de A/V já acompanha o console. Para uma definição mais nítida, pode-se usar o cabo padrão SuperVHS. Se possuir uma televisão de alta definição (HDTV) é possível usar o cabo de vídeo componente em conjunto com um de áudio para ligar ao receiver digital. O console possui saída de som Dolby Digital 5.1.

Porta ethernet
O grande trunfo do Xbox. O modem já acompanha o console, mas, diferentemente do que havia no Dreamcast, este é de alta velocidade. É possível conectar-se à internet via cabo, DSL ou T3. Quando a rede da Microsoft estrear, em 2002, as partidas multijogador serão em banda larga. Fora isso, usando um hub (acessório de conexão entre vários aparelhos), um verdadeiro arsenal de videogames é interligado em rede.

Xbox

Mídia e acessórios

DVD

O disco dos jogos é um DVD de dupla camada, que suporta até 9 GB de dados. Segundo a Microsoft, games feitos por parceiros virão com demos de futuros lançamentos. Com uso do kit para DVD é possível assistir a filmes direto do videogame.

Memory card

Tem a mesma capacidade de armazenamento do PS2, ou seja, 8 MB para salvar à vontade. Custa US$ 35. Permite transferir os jogos para o HD.

Kit para DVD

Criado pela Microsoft, o kit consiste em dois acessórios. O controle remoto e o sensor que é encaixado na frente do console. Serve para habilitar a função de DVD do console. Custa US$ 30 e foi lançado no mesmo dia do Xbox.

Game Commander

Ou microfone, se preferir. O acessório só será lançado em 2002, quando a rede de jogos online da Microsoft entrar no ar. Entre as funções, permitirá conversar com outros jogadores e dar comandos de voz para os jogos.

Vortex

Só pelo fato deste controle ser bem menor do que o fabricado pela Microsoft já vale a compra. Fabricado pela Gamester.

Volante

Jogo de corrida que se preza precisa de um bom volante. A Trustmaster sabe disso e criou o Nascar Pro Victory Wheel. O treco será compatível com Project Gotham e Nascar Heat. Saiu junto do console custando US$ 60.

Jogos

Halo

Soldado. Isso é o você será. Ferrado. Assim é como você ficará.

Aqui a tarefa é defender a última colônia de povoamento da raça humana. Nossos remanescentes vivem no planeta artificial de Halo e estão debaixo do fogo cerrado dos alienígenas da raça covenant.

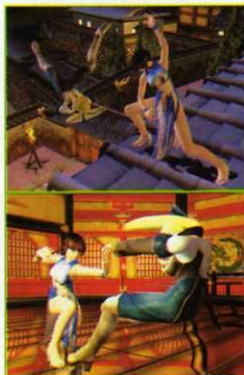
Enredo à parte, o tiroteio do título promete marcar. De armas alienígenas a táticas em grupo, de missões suicida a modos multijogador. Há várias maneiras de guerrear, principalmente em grupo, até mesmo pilotando veículos especiais, como helicópteros, jipes e motocas.

Segundo a *EGM*, assim como *GoldenEye 007* (N64) inovou o gênero bangue-bangue, também *Halo* fará diferença. Segundo os norte-americanos, as partidas são disputadas de forma inédita.

Ação, Bungie Software Products Corporation
Lançamento: novembro

Dead or Alive 3

Mulheres e cenários paradisíacos, mulheres e artes marciais, mulheres e mulheres. Esses são os elementos básicos de *DoA3*. Nos combates, só gente sarada trocando golpes de estilos diversos, como kung fu e caratê. Além da beleza feminina, os ambientes se destacam pela interatividade. Dá para afundar o pé na areia na praia, levantar as folhagens no bosque e outras coisas. Puro deslumbramento gráfico.

Luta, Tecmo Incorporation
Lançamento: novembro

Project Gotham Racing

Mais de 25 carros? Parece que sua garagem precisará crescer. Queria mais carangos? Então pense em duas palavras mágicas: Ferrari e Porsche. Pronto, simplesmente as duas fabricantes mais idolatradas por aficionados em automóveis. Além delas, há várias outras montadoras de peso. As corridas, piloto, são realizadas em quatro grandes cidades do estrangeiro – Londres, Nova York, São Francisco e Tóquio.

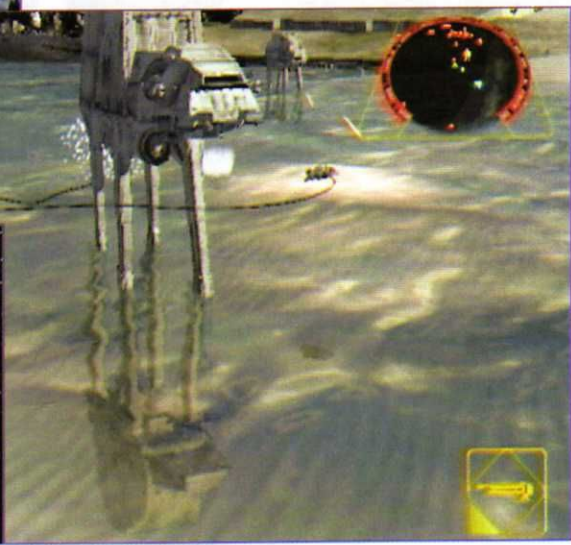
Corrida, Bizarre Creations
Lançamento: novembro

Star Wars: Rogue Squadron 2 - Rogue Leader

Fascínio. A palavra define a reação gerada por *Rogue Leader*. O título junta as melhores cenas dos episódios 4, 5 e 6 da saga *Star Wars*... Isso inclui cenários nos exóticos planetas Endor, Hoth e Tatooine. Há objetos poligonais e efeitos luminosos a rodo e, sobre os cenários de fundo, incluem cenas animadas retiradas dos próprios filmes.

Você interpreta um piloto do Rogue Squadron e guiará naves, como a Millennium Falcon e a X-Wing, em combates contra o poderoso Império.

Entre você e a glória, centenas de inimigos, de Stormtroopers a TIE Fighters, de AT-ATs aos imponentes Imperial Destroyers. São batalhas que marcaram toda uma geração de cinemaníacos e, mais de 20 anos depois, continuam criando fãs.

Vôo, LucasArts Entertainment Company LLC
Lançamento: novembro

Pikmin

Tcham! *Pikmin* é a coisa mais estranha da atualidade. Nele, como um reles alienígena, você precisará organizar um bando de criaturas esquisitas, os pikmin, para reconstruir sua espaçonave destruída na queda e retornar ao planeta de origem. O cenário tem vida. Plantas, bichos, tudo se mexe. Quer saber outra coisa legal? O ambiente é uma reprodução fiel do quintal de Shigeru Miyamoto, criador do jogo.

Estratégia, Nintendo Corporation Limited
Lançamento: dezembro

Luigi's Mansion

Mario desapareceu, de novo? Sobrou para o mano encontrá-lo. Problemas? Certamente, Luigi é um baita medroso e desengonçado. Bom, pelo menos ele é criativo e usa um aspirador de pó para enfrentar os fantasmas e solucionar os enigmas do local. Sim, a arma dele não é convencional e há muitos (muitos mesmo) segredos. *Luigi's Mansion* é exploração. Castiçais, cortinas, quadros, tudo pode ser vasculhado.

Aventura, Nintendo Corporation Limited
Lançamento: novembro

GameCube

Mídia e acessórios

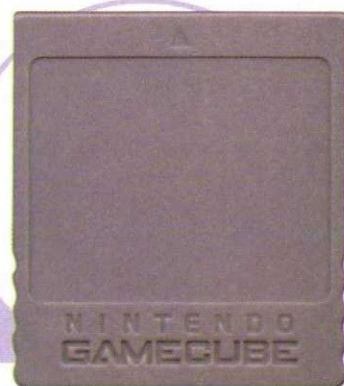
MiniDVD

A Nintendo rema contra a maré novamente. Enquanto toda a indústria utiliza DVD, no caso de PS2 e Xbox, a empresa resolve adotar uma nova mídia. Desta vez o miniDVD armazenará os jogos. O disco suporta 1,5 GB e possui apenas 7,5 centímetros de diâmetro. A desvantagem mais brutal é a impossibilidade de assistir a filmes em DVD ou ouvir músicas em CD.
A bandeja do console é exatamente do tamanho do miniDVD – bem pequena.

Wavebird

Que tal um controle sem fio? O Wavebird funciona a 9 metros de distância do console. Só sai em 2002.

Memory card

A capacidade de armazenamento é pequena: 16 vezes menos do que o PS2 e do que o Xbox oferecem.
Em compensação custa bem menos: US$ 15, contra os US$ 35 da concorrência.

Adaptador para memory card SD

Isto é que é cartão de memória. Trata-se da mesma tecnologia usada em cartões flash, aqueles de telefones celulares, notebooks e CD-players, entre outros. Possui 64 MB de capacidade, ou seja, 128 vezes a mais do que o memory card tradicional. A Nintendo nem imagina quando será lançado.

Modem

Não tem data para sair, mas é bom saber que está nos planos. Há dois modelos, o de 56K e o de banda larga.

Cabo link GC-GBA

Talvez o acessório mais interessante de todos. Dá para conectar o Game Boy Advance e transformar o portátil num controle. Além disso é possível trocar dados entre jogos dos dois consoles. Os jogos do Sonic, que a Sega promete para este ano, terão a opção de se interligar. Ainda sem data para lançamento.

Controles coloridos

É perfumaria, mas as cores são muito legais.